SONIC ADVENTURE: PRIMERA BOMBA DREAMCAST

SUPERJUEGOS

LO IMPORTANTE ES GANAR

Nº 78. OCTUBRE 1998. 695 PTAS.

NOVEDADES EN 64 Y 32 BITS

- LIBERO GRANDE
- PEQUEÑOS GUERREROS
- STARSHOT
- TUROK 2
- 1080º SNOWBOARDING

ODDWORLD: ABE'S EXODDUS

LA AVENTURA CONTINUA

ACOMPAÑA A ABE EN LA LUCHA POR LA SUPERVIVENCIA DE SU RAZA

50 NUEVOS JUEGOS COMENTADOS

LISTA DE EXITOS DE LOS 60 MEJORES JUEGOS

NOVEDADES MADE IN JAPAN

METAL GEAR SOLID • CAPCOM GENERATION • STAR OCEAN • SUIKODEN II

8 420565 037006 00078






Compatible con
RUMBLE PAK

ADVERTENCIA

MANTENERSE POR LO MENOS
A UN METRO Y MEDIO

DE LA PANTALLA DEL TELEVISOR.

TE REPETIMOS,

AUNQUE LO PAREZCA,
ES COMPLETAMENTE IMPOSIBLE

METERSE DENTRO DEL JUEGO

Con Banjo & Kazooie hemos revolucionado el mundo del 3-D,
creando el mejor juego de aventuras y plataformas hasta hoy visto en el mercado.
Si te gustó Super Mario 64, seguramente alucinarás con Banjo & Kazooie.
Y te lo advertimos, este juego es tan espectacular, que seguro te romperá la cabeza.

***Además con la promoción código 64,**
consigue gratis la fabulosa guía Banjo & Kazooie.







www.nintendo.es

sumario nº 78

En portada

Este mes nuestra portada y nuestra ilusión son dobles, sobre todo después de comprobar el estado creativo del sector en el **ECTS**. En **Londres** se han confirmado todas las promesas de las que fuimos testigos en **Atlanta**, y algunas compañías han mostrado las últimas sorpresas que habían guardado hasta ese momento. Además, podréis encontrar un completo reportaje sobre ABE'S EXODDUS, descubrir al detalle las evoluciones de la versión de V-RALLY que INFOGRAMES está desarrollando para *NINTENDO 64* y maravillaros con el que posiblemente sea el mejor juego que se ha programado para *PLAYSTATION*, METAL GEAR SOLID, en la sección MADE IN JAPAN. Y para todos nuestros lectores incluimos una increíble guía con todos los secretos, golpes, llaves y *combos* de TEKKEN 3.

Super nuevo

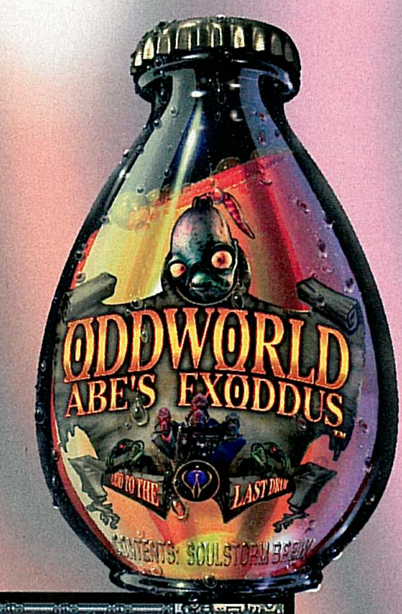




Secciones



A fondo









SUPERJUEGOS

GRUPO Z ZETA

Presidente: Antonio Asensio
Consejero-Secretario General: Francisco Matosas
Consejero-Director General: Dalmau Codina
Consejeros: José Sanclemente y F. Javier López
Director de Publicaciones: José Oneto
Asesor de la Presidencia: Carlos Luis Alvarez

Director en funciones: Marcos García Reinoso
Director de Arte: Tomás Javier Pérez Rosado
Jefe de Sección: José Luis del Carpio Peris
Edición: Pepo del Carpio y Marcos García
Redacción: Juan Carlos Sanz, Bruno Sol Nieto y Fco. Javier Bautista Martín
Colaboradores: Javier Iturrioz, Roberto Serrano, Raúl Montón, Lázaro Fernández y Enrique Berrón (tratamiento de imagen)
Maquetación: Belén Díez-España
Sistemas Informáticos: Paloma Rollán
Secretaria de redacción: María de Frutos
Dirección: C/O'Donnell, 12, 1º, 28009 Madrid
Teléfono: 91 586 33 00
E-Mail: super.juegos@mad.servicom.es

DIVISION DE REVISTAS Y SERVICIOS
Consejero Delegado: Dalmau Codina
Subdirector General: José Luis García
Director de Mensuales y Proyectos: Damián García Puig
Director Comercial: Carlos Ramos Pajares

Edita: *EDICIONES REUNIDAS S.A.*
Director Gerente: Mariano Bartivas
Director de Producción: Javier Serrano
Director Económico: Félix P. Trujillo
Director Financiero: Ignacio García
Jefa de Personal: Marily Angel
Suscripciones: Charo Muñoz
Tel.: 91 586 33 53/52 De 9-14 y 16-18 h.
Producción: Angel Aranda (jefe)

PUBLICIDAD Y MARKETING
Director de Publicidad División Revistas: Julián Poveda
Director de Publicidad en Cataluña: Francisco Blanco
Directora de Publicidad Internacional: Gema Arcas
Directora de Marketing: Marisa Casas

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras. C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Teléfono: 91 586 33 00. Fax: (91) 586 35 63
Cataluña y Baleares: Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: (93) 484 66 00 Fax: (93) 265 37 28
Levante: Javier Burgos. Embajador Vich 3, 2º D. 46002 Valencia. Teléfono: (96) 352 68 36 Fax: (96) 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz. Hernando Colón 2, 2º. 41004 Sevilla. Teléfono: (95) 421 73 33 Fax: (95) 421 77 11

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: Karl Grünmeier. Munich. Tel.: 89 453 04 20
Benelux: Lennart Axe. Bruselas. Tel.: 2 375 29 46
Estados Unidos: Publicitas/Globe Media. New York. Tel.: 212 599 50 57. Fax: 212 599 82 98/82 99
Francia: M.S.I. Elizabeth Offergeld. Paris. Tel.: 1 46 43 79 00
Gran Bretaña: Greg Corbett. Londres. Tel.: 71 836 76 01
Italia: Studio E. Missoni. Milán. Tel.: 39 2 33 61 15 91
Países Nórdicos: Lennart Axe & Associates. Halmstad. Tel.: 46 35 12 59 26
Portugal: Paulo Andrade. Lisboa. Tel.: 351 1 388 31 76
Suiza: Intermag AG. Basel. Tel.: 41 61 275 46 09
Japón: Nikkai Int. CRC. Tokyo. Tel.: 81 3 32 93 27 59

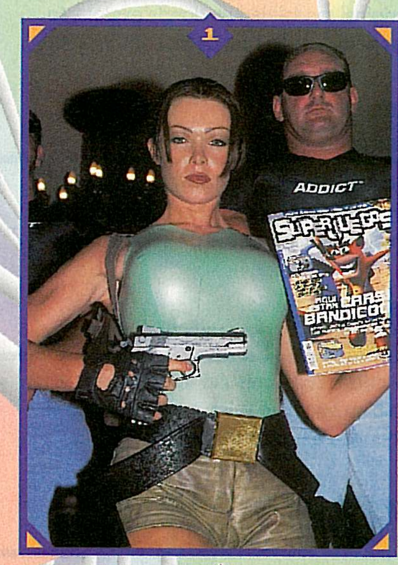
Fotomecánica: GIGA. C/ Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid
Impresión y encuadernación: Altair-Quebecor. Ctra. N-IV a Seseña Km. 2,700. Seseña (Toledo)
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Bailén 84 08009 Barcelona. Teléfono: (93) 484 66 34
Distribuidores exclusivos para la República Mexicana y Centro América: Grupo Editorial Z Zeta, S.A. de C.V. y Ediciones y Publicaciones Z, S.A. de C.V.
Distribución en Argentina: Brihet e Hijos S. A. (capital), Bertran S. A. C. (interior)

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 395 pesetas (incluido transporte)
Depósito legal: B. 17.209-92
Printed in Spain

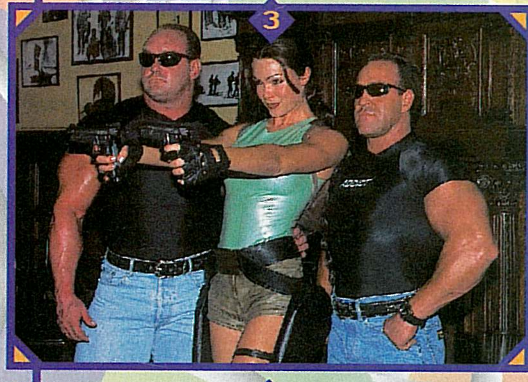


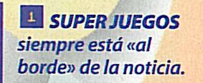
El mensaje del contestador no dejaba dudas, Lara me necesitaba: «Estoy sóla en Madrid. Esta ciudad es un peligro, ayúdame. Perdí mis maletas en Barajas, me han atracado tres veces en una mañana y la grúa se me ha llevado el coche. Ven cuanto antes al GEOGRAPHIC CLUB. Te quiere y te necesita, tu Lara.»

DE TOMA PAN









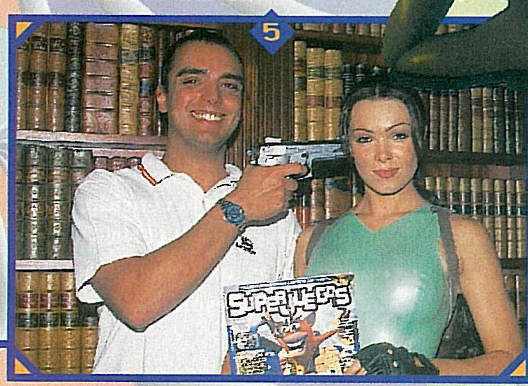
*1 **SUPER JUEGOS** siempre está «al borde» de la noticia.*

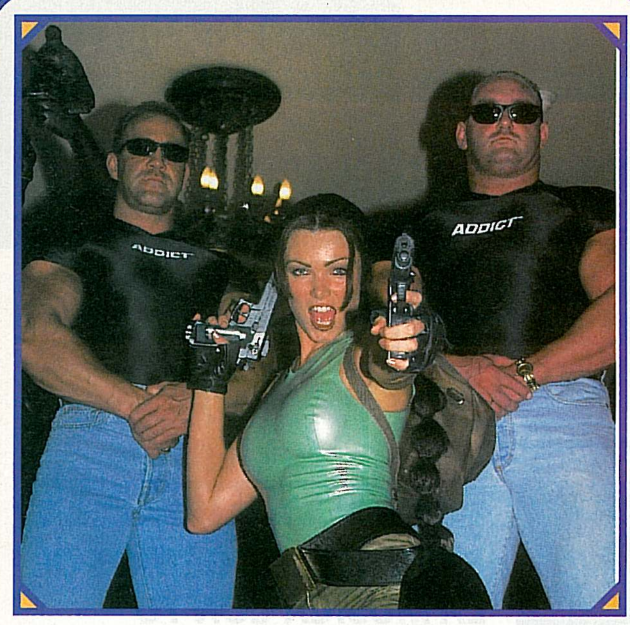
2 Dos horas después nos fijamos en su cara. Tenía sólo una, pero también molaba.

3 Tras conocer a Lara, hemos descubierto que la ley de la gravedad es una farsa.

*4 **Jorge Peidró** (PROEIN) consiguió por fin estar con tres mujeres en una mesa sin ser detenido.*







...N Y MOJA

Por desgracia, ese mismo mensaje lo debieron recibir el 300 % de la prensa, porque, cuando llegamos allí, nos topamos con la mayor congregación de informadores que haya visto cualquier evento del mundillo del videojuego. Exceptuando a **Carrascal**, que ese día tenía Maitines, y a otros cuatro ilustres de la prensa, todo varón con carné de periodista en 500 kilómetros a la redonda, se acercó para intentar cubrir, con perdón, la presencia de Lara en **Madrid**. Tras ver a los dos pimpollos que le guardaban las espaldas y el bolso, más de uno dirigió su interés y sus manos hacia los canapés, el verdadero objeto de deseo de cualquier cita informativa. Con la tripa repleta, todos concluimos que Tomb Raider III es un juego que te llena.

5 Ni por éstas consiguió The Scope que Lara se dejara pellizcar.

6 Mientras los ridículos chulos de licra marcan costilla, nosotros marcamos de cerca.

Editorial

La aparición en el mercado del esperadísimo Tekken 3 nos ha «obligado» a ofreceros este mes un fantástico libro dedicado en exlusiva a la joya de NAMCO. Sin esta ayuda, probablemente jamás le hubieras sacado todo su partido. Yo por si acaso, voy a practicar un par de *combos*...

EL PRIMERO DE TODOS

Este mes os habréis llevado muchas sorpresa. La primera es quizá la menos agradable, ya que la subida de precio ha sido considerable, y somos plenamente conscientes del esfuerzo que os ha supuesto. Sin embargo, y a diferencia de otras revistas, lo que os ofrecemos a cambio de esa subida es algo que vale lo que cuesta, ya que el esfuerzo por desmenuzar los entresijos de un juego de la entidad de Tekken 3 ha costado sudor y lágrimas. No os regalamos una película de indios ni una cinta de mostrencos saltarines, lo que tenéis entre manos es algo vinculado plenamente al mundo de los videojuegos y que hará que todos los que han elegido a Tekken 3 como su juego puedan doblar su valor. Pero no queremos asustaros. También sabemos que no todos tenéis *PlayStation* y que no todos sois amantes de los juegos de lucha, e incluso, que no todos gustáis de los modos y maneras de Tekken 3. Por eso, y según la aceptación o las críticas que depare esta iniciativa, seguiremos ofreciéndoos este tipo de promociones. Así pues, y siguiendo la política que siempre ha distinguido a esta revista (vosotros sois y seréis nuestros directores editoriales), os toca opinar. Nosotros sólo hemos dado el primer paso.



«Lo bueno se acabó», piensa medio mundo, mientras resignados vuelven a sus quehaceres después del finado verano. A nosotros, los del ramo del videojuego, nos alegra que esos meses pasen raudos. Así, a la carrera, nos plantamos en las navidades, época en que las compañías se desmelenan y lanzan 3.000 trillones de títulos. A lo mejor, hemos exagerado.



TELSTAR STUDIOS

CON ASSAULTS NACE LA NUEVA GENERACION DE SHOOT´EM-UPS

Creado por TELSTAR ELECTRONIC STUDIOS para ***PLAYSTATION***, ASSAULT es un espectacular y electrizante *arcade* 3D en el que no podrás parar de disparar. En la linea de clásico CONTRA de KONAMI, pero con una calidad y jugabilidad superior, este título cuenta con seis gigantescas fases con algunos niveles secretos, decenas de armas, espectaculares efectos especiales y un modo para dos jugadores simultáneos que nada tiene que envidiar a la mejor recreativa del género.



CODEMASTERS

EMULA A LOS GENIOS DE LA MUSICA CON TU PLAYSTATION

Cuando vimos **MUSIC** en el *stand* de CODEMASTERS del **ECTS**, no podíamos creer lo que estaban viendo nuestros ojos. El programa consta de dos menús, de sencillo manejo para los principiantes, pero con unas increíbles prestaciones para los músicos



El CD también cuenta con un buen número de demostraciones que darán una idea de su potencial.

SONY



NUEVOS ACCESORIOS PARA PSX

Después de la agradable noticia de un nuevo precio recomendado para ***PLAYSTATION*** de 19.900 pesetas, desde el día 1 del pasado mes de Septiembre, SONY COMPUTER ENTERTAINMENT **España** acaba de anunciar la salida al mercado de dos nuevos accesorios para esta consola. El primero, que costará unas3.200 pesetas, es un nuevo y útil estuche acolchado para guardar y transportar la consola. Con unas dimensiones inferiores a las del ya clásico maletín de ***PLAYSTATION*** que conocéis todos, este nuevo estuche cuenta con compartimentos especiales para guardar juegos, cables y otros periféricos. En cuanto al segundo accesorio, está enfocado más hacia los juegos y se trata de un porta CD's con capacidad para catorce juegos. Su precio recomendado será de 2.100 pesetas.

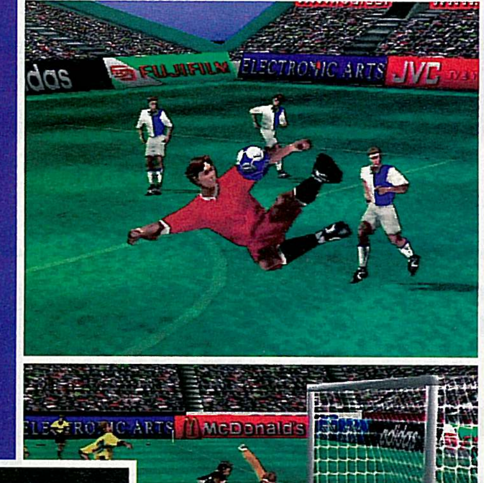


ELECTRONIC ARTS

PRIMERAS IMAGENES DE LO QUE SERA FIFA´99

Alguno se preguntará qué han podido mejorar en el FIFA en apenas un año... Pues muchas cosas. FIFA '99, que saldrá en Noviembre, incluye 240 equipos de 12 países y 19 estadios de las escuadras más emblemáticas del mundo. Además de disponer de 12 ligas y tres nuevas modalidades de copa, podrás crear tu propia competición editando jugadores y alineaciones. Ahora que se habla sobre la creación de una Super Liga Europea, EA ha decidido añadirla también. Otras novedades de FIFA´99 serán: nuevos regates, más juego por las bandas y un mayor control de los porteros.

Cambiando de tema, ADESE-FAP (Asociación de Distribuidores y Desarrolladores de Software de Entretenimiento, en la que está integrada EA) acaba de hacer públicos los datos de su actividad contra la piratería en el 98. En este año se han cuadruplicado el número de intervenciones, con 31 acciones y 30 detenidos. Nos alegramos por este avance.













más exigentes. En uno se podrán crear melodías, contando con una inagotable librería de instrumentos, y en el segundo dar vida a tus vídeos con total libertad de acción. Una agradable sorpresa para Noviembre.

*El título aclamado en **ECTS** de **Londres** como el mejor juego de la feria, METAL GEAR SOLID, podrá ser disfrutado por todos los que compren ISS PRO´98.*

KONAMI

ISS PRO´98 TE REGALA UNA DEMO JUGABLE DE METAL GEAR SOLID

Si la extraordinaria calidad de ISS PRO´98 no era ya razón suficiente para que corrierais a las tiendas, KONAMI ha decidido daros otro motivo más al regalar con el juego una *demo* jugable del que dicen puede ser el mejor juego de todos los tiempos: METAL GEAR SOLID. ISS PRO´98 para ***PLAYSTATION*** lo podéis encontrar ya en las tiendas.





MORIENTES EN RACHA

EL AS MADRIDISTA SERA LA IMAGEN DE FIFA'99



La nueva versión de FIFA, que aparecerá en **España** en navidades, contará en su portada con el joven jugador del Real Madrid, **Fernando Morientes**, que de esta forma recoge el testigo que **Raúl González Blanco** dejó con FIFA'98. El pasado día diecisiete de Septiembre tuvo lugar, en la ciudad deportiva del equipo merengue, la sesión de fotos de la que finalmente saldrá la portada del juego. Tras una breve charla en la sala de prensa de dicho recinto deportivo, **Fernando** se enfundó la elástica del equipo nacional, con la que efectuó todo tipo de movimientos y jugadas, en busca siempre de la mejor imagen posible para un producto de la calidad de FIFA. Los resultados los conoceremos muy pronto, pero como adelanto, aquí os mostramos un par de instantáneas de aquella sesión fotográfica... y del venidero FIFA'99. Sobre este último, hablaremos en breve.





ENTREVISTA

MORIENTES, TODO UN EXPERTO EN VIDEOJUEGOS

En la breve charla que mantuvimos con Morientes tuvimos la oportunidad de conocer un poco más a la persona, aunque siempre desde nuestro punto de vista: los videojuegos. Descubrimos que está bien informado en cuanto a novedades (TEKKEN 3 es su última adquisición) y que, tras la marcha de Victor al Santander, que era uno de los «adictos» a los videojuegos, ha encontrado en Iván Campo a su nuevo compañero de fatigas. Ambos, que comparten habitación en las concentraciones, pasan largas horas frente a su *PSX* jugando sobre todo al... ¡¡¡NBA LIVE!!!



PRESENTACIONES

SONY COMPUTER ENT. ESPAÑA PRESENTA TEKKEN 3 EN LA FNAC.

El pasado día 12, conmemorando la festividad de San Leoncio, SONY COMPUTER ENTERTAINMENT presentó TEKKEN 3 ante una legión de enfervorizados usuarios de ***PLAYSTATION***, con el *forum* de la FNAC de **Madrid** como escenario. Atraídos por la aparición de dos fornidos dobles de Heihachi y Jin (que acabaron literalmente a puñetazos), los afortunados espectadores de tan magno acontecimiento pudieron disfrutar de TEKKEN 3 a través de las numerosas consolas allí expuestas para la ocasión, además de llevarse por «la patilla» un disco *demo* con las principales novedades de ***PLAYSTATION*** de cara a Navidad. Al igual que la presentación de GRAN TURISMO, todo corrió a cargo de la AGENCIA 6, con **Nancy Niddam** a la cabeza, siendo un completo éxito. Por último hay que destacar a los inefables **Doc** «The Little Chirla» y **JASON** «la Jennie» como azafatos.



*A la izquierda Heichachi y Jin posando con algunos asistentes, entre los que destacaban **María Jesus López**, Directora Gerente Comercial de SCEE, **Angélica Sánchez** y **Cristina Infante**, marketing assistants de SCE España. Arriba a la derecha podéis ver al último clasificado del concurso de camisetas mojadas que se celebró en un pub cercano.*



*La imagen de la derecha muestra el momento en que **Doc** atormentaba a un indefenso y confiado visitante con sus dudosas y poco efectivas técnicas de combate.*











EN OCTUBRE, CON TU PERIODICO, POR 870 PESETAS

Durante el mes de Octubre, el diario deportivo SPORT ofrecerá cada fin de semana un juego deportivo para ***PC*** por sólo 870 pesetas más de lo que cuesta el prestigioso diario barcelonés. Los títulos seleccionados son cinco, todos ellos desarrollados por DINAMIC MULTIMEDIA. El orden de aparición será el siguiente: PC Barça 99, PC Basket 99, Sport Tennis, Sport Superbike y Sport Rally.

● SPORT TENNIS

Entre las cualidades principales de este fantástico título hay que destacar los 95 torneos mundiales en los que es posible participar, sus dos modos de juego (simple y torneo), cinco tipos de pistas diferentes, un sistema inteligente de clasificación, palmarés y consultas de las tablas de cada torneo, cinco niveles de dificultad, e incluso la posibilidad de jugar en red.



● SPORT SUPERBIKE

Consiste en una simulación del Campeonato del Mundo de Motociclismo con diferentes modalidades de juego que incluyen práctica, entrenamientos, fin de semana y campeonato. Se compite frente a 24 motos en distintos niveles de dificultad y en los diferentes circuitos del mundo incluyendo los de **España** (Montmeló, Albacete y Jerez).



● SPORT RALLY

Un campeonato de carreras de coches, en el papel de **Carlos Sáinz**, en dos modalidades de juego diferentes. En el modo simulación, competiremos en cada uno de los circuitos internacionales; en el modo normal, jugaremos en el tramo que nosotros queramos con cualquier configuración de coche. Incluye 4 niveles de dificultad, 12 temas musicales, tomas de vídeo, 9 coches rivales y todos los circuitos mundiales donde se desarrollan estas pruebas.



PARA LOS AFICIONADOS AL BARÇA

La promoción será especialmente interesante para los aficionados del **F. C. Barcelona**, tanto en fútbol como en baloncesto.

● PC BARÇA 99

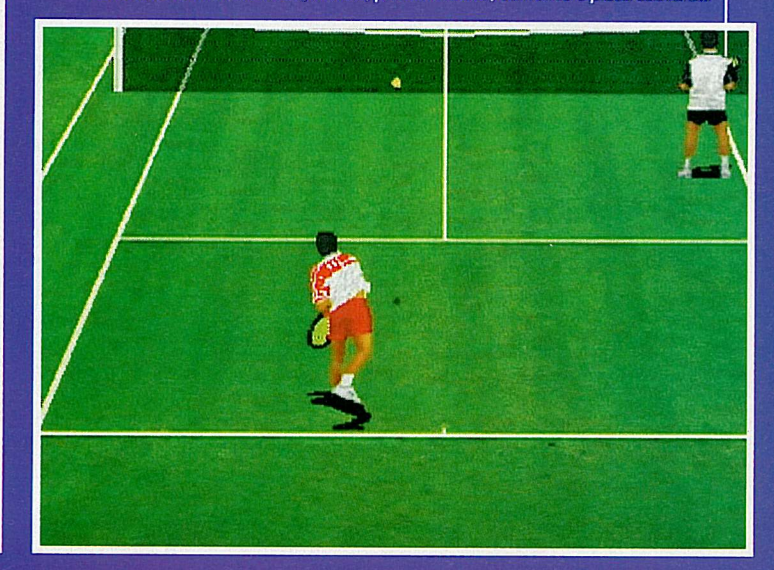
Es la edición de PC Barça correspondiente a 1998, y está basada por una parte, en la versión de 1997 y, por otra, en la edición 6.0 de PC Futbol. Tratará de rendir tributo a los 100 años de historia del club, y por ello se ampliará notablemente la información reflejada en la primera versión, acompañándola con nuevas fotografías e imágenes en vídeo. Las novedades son muchas, y destacan por ejemplo los resúmenes temporada a temporada de los 100 años de historia del club, biografías de las estrellas, entrenadores, presidentes, toda la simbología del Barça (incluyendo todas las camisetas del equipo a lo largo de la historia), vídeos y una increíble base de datos

● PC BARÇA BASKET 99

PC Barça Basket 99 será similar a PC Barça 99 con las particularidades propias de la sección de baloncesto. Recogerá con amplitud la historia del basket en el club azulgrana, prestando especial atención a las diferentes etapas, el palmarés, las estrellas, los entrenadores y los presidentes. Se incluye también la base de datos de la temporada actual, así como la posibilidad de jugar la liga, un partido amistoso o un encuentro frente a las estrellas.



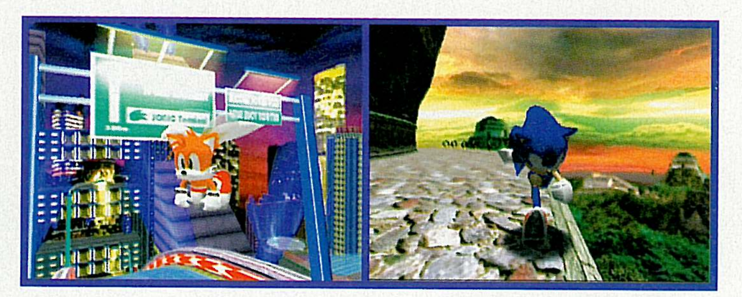
Cada competición se puede desarrollar en las cinco diferentes superficies que tiene el tenis: tierra batida, hierba, pista sintética, cemento o pista cubierta.











SEGA DREAMCAST

EL PRIMER JUEGO PARA DREAMCAST «DE VERDAD»

A mediados del mes de Agosto, y gentilmente invitados por SEGA **España**, pudimos ver «in situ», y con **Yuji Naka** como maestro de ceremonias, un avance de lo que SEGA nos prepara para finales del año que viene. Y como no podía ser de otra forma, fue **Sonic**, la incombustible mascota de la compañía, el protagonista del primer lanzamiento «real» para el nuevo monstruo del entretenimiento audiovisiual. Decimos real porque es el primer título que hemos visto correr días más tarde en la propia consola durante el **ECTS**, y que como leeréis en el reportaje de la feria, nos ha dejado completamente alucinados. Sin duda estamos ante un paso hacia adelante en lo que a videojuegos se refiere, y no puede ser mejor acompañante en esta nueva aventura que **Sonic**, el entrañable erizo azul que tantos años lleva entre nosotros.





NUEVOS PERSONAJES

A Sonic, Amy y Knuckles le acompañan dos nuevos personajes: un gato y una especie de robot armado con *lasers*. Empezamos el juego con Sonic, y conforme nos vayamos encontrando con los otros protagonistas pasaremos a manejarlos. Debido a que cada uno tiene sus peculiaridades, podremos volver a los primeros escenarios ya visitados para aceder a sitios con los nuevos personajes. Por primera vez en un SONIC no encontraremos «animalillos«, ya que la accion transcurre en el mundo real, y por eso con lo único que nos toparemos será con personas de carne y hueso.

ESCENARIOS



Para el diseño de los escenarios se han combinado decorados imaginarios con reales. El SONIC TEAM viajó hasta el **Machu Pichu** en donde tomó fotos de todos los monumentos para convertirlos en texturas tan perfectas que nos será muy difícil diferenciarlas de las originales. Los escenarios bullen de actividad. En el de la ciudad por ejemplo, nos encontraremos con gran actividad peatonal y circulatoria. Todo es posible debido al gran potencial de la consola.

ENTREVISTAMOS A YUJI NAKA

«EL 80% DE LOS JUEGOS DE DC PODRAN JUGARSE VIA INTERNET»

■ *¿Cuánta gente ha estado involucrada en el proyecto de SONIC ADVENTURE?*
Unas veinte personas de SEGA y algunos colaboradores externos. En total más de sesenta personas.

■ *¿Cuánto tiempo se ha tardado en programar el juego?*
Unos diez meses de momento.

■ *¿Ha sido muy difícil programar para DREAMCAST?*
En absoluto, yo participé en la concepción de la máquina y especialmente en el diseño de su *hardware*, por eso ***DC*** no tiene demasiados secretos para mí. Además, estamos acostrumbrados a trabajar con los cuatro megas que tiene para texturas ***SATURN***, y en ***DC*** tenemos 64. Todo un lujo comparado con ***SATURN***.

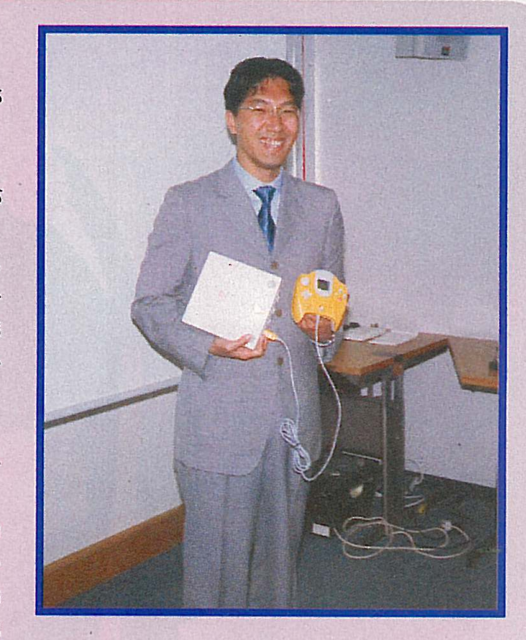
■ *Utiliza SA el modem interno de **DC** para el modo multijugador?*
De momento no, pero esto puede variar probablemente en un futuro. Lo que sí es seguro es que el 80% de los juegos de ***DREAMCAST*** llevarán incluida la posibilidad de juego a través de **Internet**.

■ *¿Cuáles son los próximos proyectos del SONIC TEAM?*
No lo tenemos claro de momento. Lo que desde luego no pensamos hacer, al contrario de lo que muchos medios han manifestado, es una continuación de NIGHTS.

■ *¿Todos los SONIC han sido desarrollados por el SONIC TEAM?*
El primer SONIC lo programamos en **Japón**, y los demás han sido programados por nosotros pero en **Estados unidos**. Incluso SONIC 3D no era más que una version especial de nuestro SONIC LABYRINTH para ***GAME GEAR***, del que TRAVELLERS TALES se encargaron de hacer una nueva versión. En SONIC R el concepto y el diseño del juego era nuestro, y TRAVELLERS TALES se encargaron de la parte técnica.

■ *¿Qué diferencias hay entre este SONIC y los anteriores ?*
¡Muchas! Como su nombre indica es una aventura, y como tal tendremos que realizar una serie de tareas y hablar con los personajes.

■ *¿Qué tiene SONIC ADVENTURES que no tenga SUPER MARIO 64?*



¡Un mapeado inmenso! No es lo mismo diseñar un decorado para alguien como Mario, que anda más o menos tranquilo, que para Sonic, que se recorre lo que Mario tarda diez minutos en uno sólo. Sin duda esta velocidad es lo que le hace distinto a Mario.

■ *¿Saldrá en alguna máquina más?*
SA es exclusivo para ***DC*** y no saldrá para ningún soporte más.

■ *¿Le habría gustado hacer recreativas?*
Me hubiera encantado, pero por desgracia mi contrato es con la división de *Consumer* (doméstica), lo que me limita a realizar juegos para consolas.



SONIDO Y EFECTOS



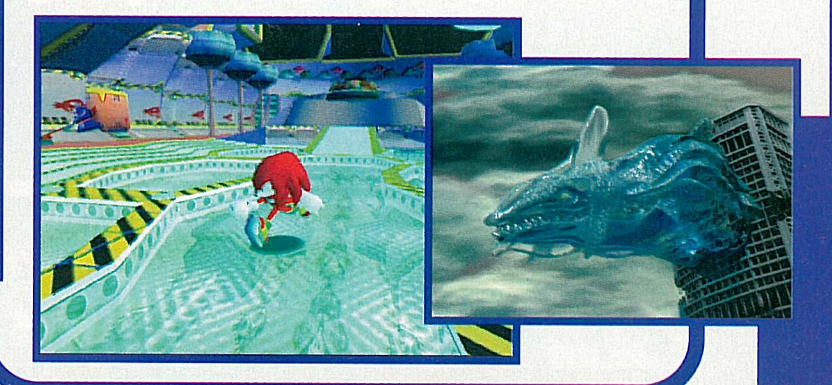




Cada uno de los personajes tiene su banda sonora propia que, por cierto, es bastante movidita. Por primera vez en un SONIC, los personajes hablan. Por fin oiremos la voz del erizo azul, ya que antes sólo habíamos escuchado sus gritos.

LOS MINIJUEGOS

A lo largo de la aventura nos encontraremos con algunas pruebas en forma de minijuegos que tendremos que superar. Por poner dos ejemplos, una es parecida a ACE COMBAT, y en ella manejaremos el avión de SONIC 2 con Tails de piloto y Sonic en el ala. Nuestra misión sera matar a todo lo que se mueva. En otra prueba, Amy armada con un gigantesco martillo tendra que dar en la cabeza a los angelitos de NIGHTS que aparecen en unos curiosos agujeros.



Imagina tu animal preferido, conviértelo en un coche supersofisticado y haz de él a una de las criaturas más temibles de la tierra.
Desafía a tus amigos a través de vertiginosos circuitos en los cuales vas a sudar la gota gorda.
Pulveriza a tus oponentes gracias a las armas ultra poderosas que te encontrarás en los circuitos.

- 9 circuitos situados en entornos completamente diferentes
- 9 coches basados en animales salvajes
- 9 divertidos objetos para recoger
- Asombroso motor gráfico 3D
- Efectos de iluminación en tiempo real.
- Magnífico modelo de conducción para adquirir habilidad y hacer frente a desafíos constantes.









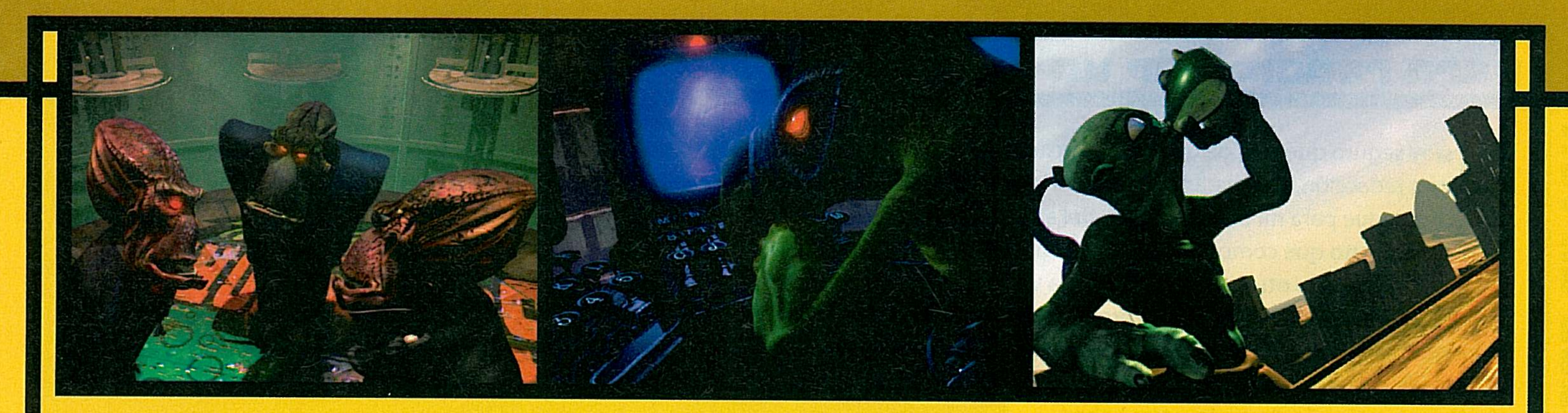




UBI SOFT
Crta. de Rubí 72-74 Edificio Horizon 3ª Planta
08190 Sant Cugat del Vallès-Barcelona/España
Tel. 93 544 14 00 - Fax 93 589 56 60
http//www.ubisoft.es







Después de la sorpresa y el reconocimiento mundial que tuvo **Oddworld: Abe´s Oddysee**, GTI prepara el lanzamiento de la continuación de las aventuras de los desgarbados Mudokons. En espera de la segunda parte de la quintología, **Munch Oddysee**, a partir del próximo Noviembre podremos repetir experiencias con un juego que adereza con sugerentes novedades todo lo que ya vimos en su predecesor.

ODDWORLD ABE'S EXODDUS™

ODD TO THE LAST DROP

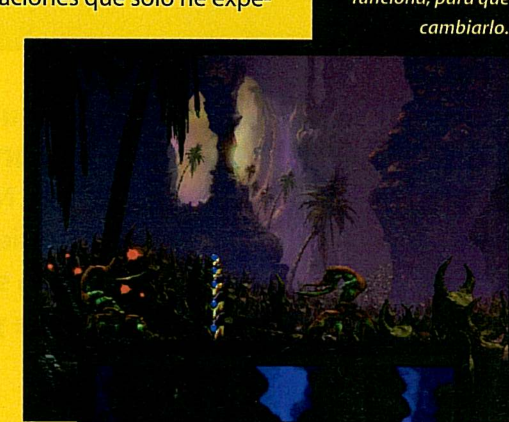


De la odisea al éxodo

Los peculiares añadidos sirven para redondear un juego perfecto

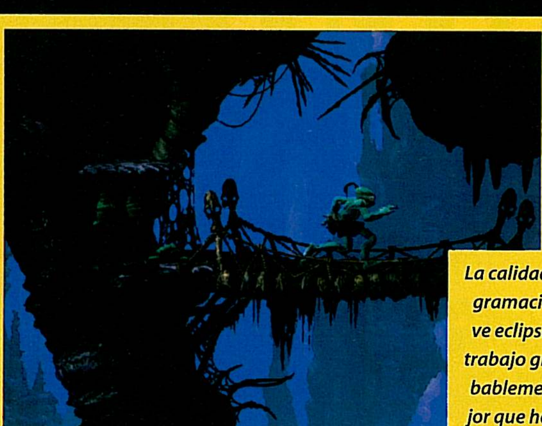
Estoy seguro que más de un purista, incluidos varios miembros de esta redacción, se llevarán las manos a la cabeza al leer esto, pero el hecho es que para mí el mejor juego del año pasado fue ABE´S ODDYSEE. Por supuesto que comparto la admiración por FINAL FANTASY VII, RESIDENT EVIL 2 y muchos otros, pero si para cada uno el mejor juego es el que más le «engancha» y más le sorprende, ABE´S ODDYSEE fue sin duda el juego que me hizo recuperar aquellas sensaciones que sólo he experimentado con algunos juegos de ***NES*** y ***SUPER NINTENDO***. Un año después, y tras haberme acabado el juego dos o tres veces, ha llegado a mis manos **ODDWORLD: ABE´S EXODDUS**, la continuación de la gran aventura. Y aunque muchos pensarán que las escasas novedades en cuanto a materia gráfica y mecánica de juego pueden limitar la aceptación entre los usuarios de ***PLAYSTATION***, el hecho es que todos los que hemos disfrutado con la primera parte nos quedamos con ganas de más. Por eso, y aunque **OAE** sea para muchos más de lo mismo, esto es algo que agradecemos, porque variar algo de esta saga sería como echar a perder toda la magia que destila. Los cambios los dejamos para MUNCH ODDYSEE, segunda parte de la quinto-

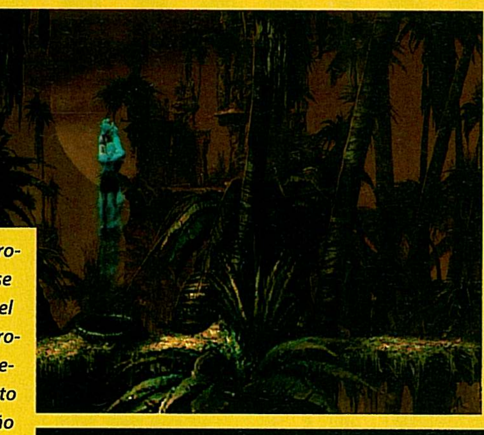
*Los esquemas básicos de **ODDWORLD: ABE´S EXODDUS** apenas se ven alterados. Incluso el desarrollo de las fases es prácticamente calcado al de la primera parte. Si algo funciona, para qué cambiarlo.*





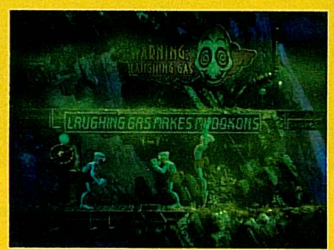






La calidad de la programación sólo se ve eclipsada por el trabajo gráfico, probablemente lo mejor que hemos visto en cuanto a diseño artístico.



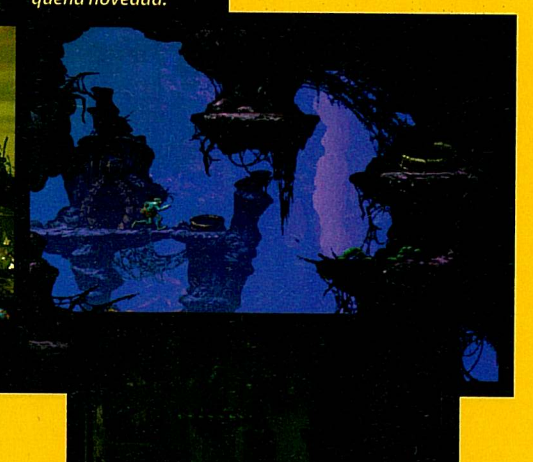






Escenarios. **Aunque, insistimos, los cambios efectuados en el juego son mínimos, sí que hemos apreciado interesantes detalles. Los escenarios están un pelín más cuidados, y en ellos se han introducido nuevos detalles que interactuarán con el propio Abe y los Mudokons. Como el gas de la risa, que precisará de un buen cachete para perder sus efectos.**

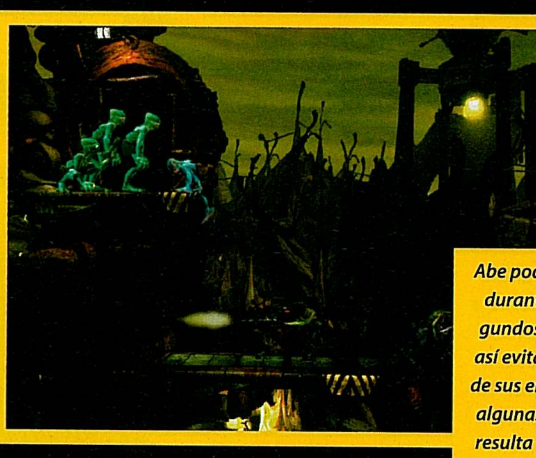
El esquema y la mecánica de juego no ha variado en prácticamente nada

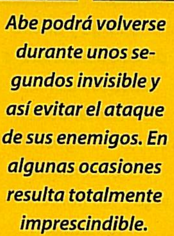


En esta pantalla podéis ver a Abe dentro de un barril que destroza todo cuanto se interpone a su paso. Cuando está dentro, es totalmente invulnerable a los disparos enemigos. Una pequeña novedad.

logía, que sí que debe romper, al menos gráficamente, con lo ya visto. El caso es que Abe ha vuelto, y sus problemas crecen. Ahora resulta que los *Glukkons*, después de que mandáramos a freir espárragos sus Granjas Hostiles, han ideado un nuevo negocio, la *SoulStorm Brew*, una especie de cerveza fabricada principalmente con los huesos de los *Mudokons*. Así que, nuevamente, Abe tendrá que volver a luchar con *sligs, scrabs, paramitas, slogs* y demás fauna para rescatar a sus colegas de raza de las garras de los *Glukkons*. Las novedades, que es lo que seguramente esperáis que os cuente, son escasas pero cruciales en el desarrollo del juego. Además de nuevos enemigos como *sligs* voladores y gusanos hipervoraces (*fleeches*) entre otros, Abe ha aumentado su poder de posesión. Así, los *scrabs* y *paramitas*, que en la primera parte no se podían poseer (en el sentido mental de la palabra), ahora sí que caen en nuestro poder de concentración (incluso los propios *Glukkons*). Esto multiplica las posibilidades de cada fase, que ahora son bastante exigentes, aunque siempre posibles de completar. Pero lo que más os sorprenderá es la evolución de los *Mudokons*, que lejos de ser unos pedazos de carne verde sin inte-







Abe podrá volverse durante unos segundos invisible y así evitar el ataque de sus enemigos. En algunas ocasiones resulta totalmente imprescindible.









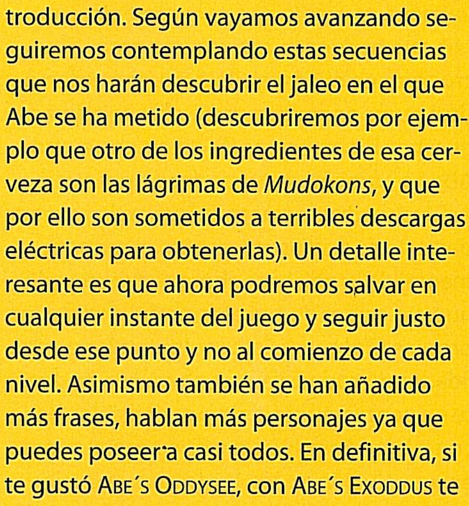
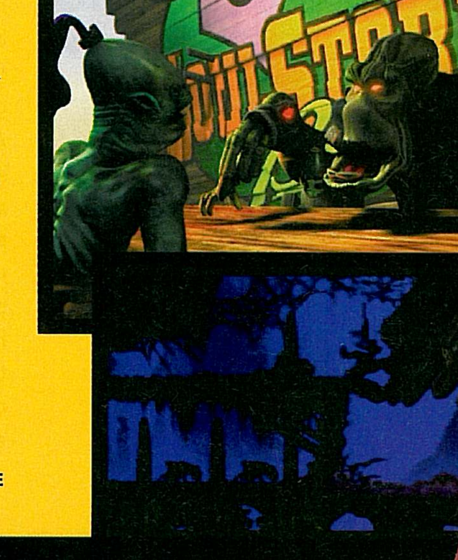
Los mudokons. **La verdad es que la raza de Abe no destaca precisamente por su despierta inteligencia. Abe es algo así como el tuerto en el país de los ciegos, y deberá conducir a todos sus «paisanos» hacia la libertad. Pero para ello, muchas veces tendrá que guiarles por sitios bastante complicados, e incluso hacerles trabajar para poder abrir determinadas puertas.**

Los protagonistas, tanto amigos como enemigos, son casi los mismos

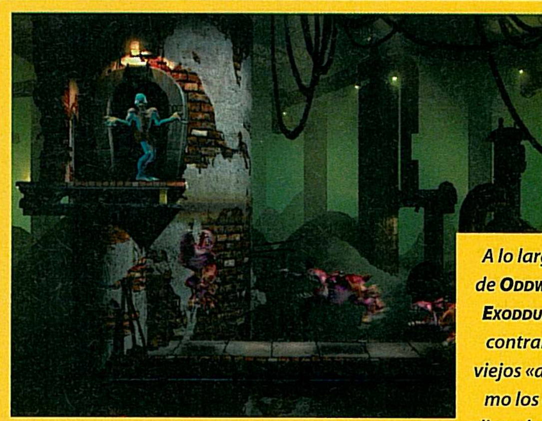
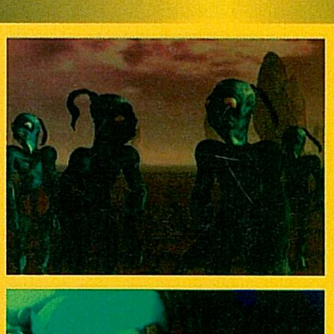
ligencia propia como en la primera parte, ahora tienen más carácter (los hay felices, histéricos, deprimidos...) y funciones, teniendo incluso que hacerles trabajar en algunos instantes para poder superar algunas fases. Además, hay hasta *Mudokons* ciegos, mucho más complicados de dirigir hasta los portales de pájaros que los demás (estos portales eran su pasaporte hacia la libertad). El *storyline* del juego sigue siendo uno de sus puntos fuertes, que se sigue manifestando en su mayor dimensión sobre todo en la fantástica secuencia de introducción. Según vayamos avanzando seguiremos contemplando estas secuencias que nos harán descubrir el jaleo en el que Abe se ha metido (descubriremos por ejemplo que otro de los ingredientes de esa cerveza son las lágrimas de *Mudokons*, y que por ello son sometidos a terribles descargas eléctricas para obtenerlas). Un detalle interesante es que ahora podremos salvar en cualquier instante del juego y seguir justo desde ese punto y no al comienzo de cada nivel. Asimismo también se han añadido más frases, hablan más personajes ya que puedes poseer a casi todos. En definitiva, si te gustó ABE´S ODDYSEE, con ABE´S EXODDUS te volverás rematadamente loco. **THE SCOPE**



*El 13 Agosto visitamos las oficinas de ODDWORLD INHABITANTS, en **San Luis**, donde **Sherry McKenna** nos mostró los bocetos y diseños de los personajes, y nos avanzó algo de MUNCH ODDYSEE.*



*A lo largo y ancho de **ODDWORLD: ABE´S EXODDUS** nos reencontraremos con viejos «amigos», como los centinelas sligs y los hambrientos slogs.*





El juego en el que antes de empezar ya estás muerto.





TBWA

MediEvil™

Una historia medieval terrorífica. Unos gráficos espeluznantes. Una banda sonora que pone los pelos de punta. Y un héroe que está más muerto que vivo.Resucita a Sir Dan Fortesque y ayúdale a vencer a Zarok, el brujo que ha sumido al mundo en una noche eterna. Resuelve enigmas, invoca a las brujas y enfréntate a todo tipo de demonios en un sinfín de misteriosos, fantásticos y laberínticos mundos. Medievil. Un juego de muerte.



Consulta cualquier duda que tengas sobre "PlayStation" en el teléfono 902 102 102



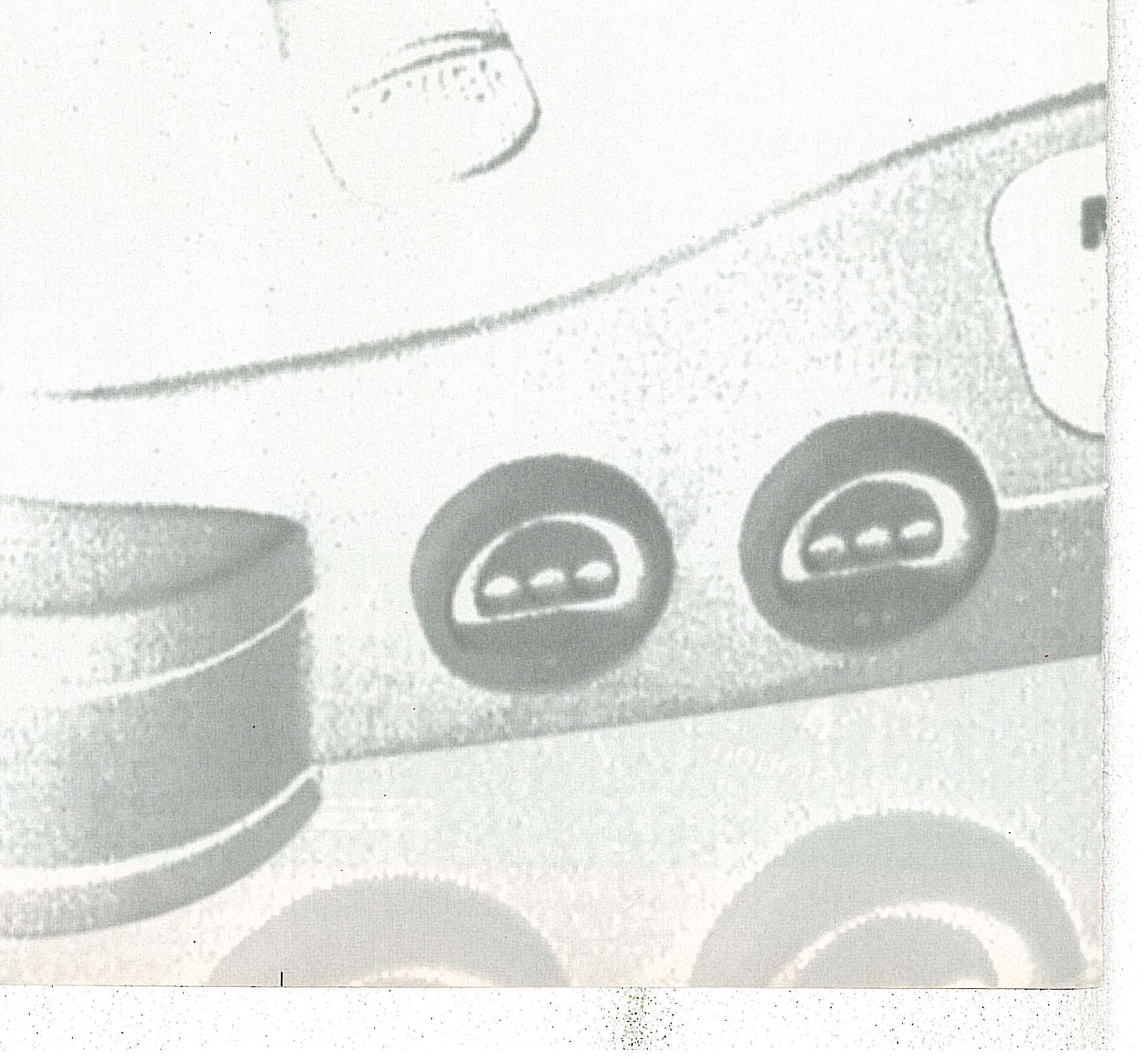
Todo el **PODER** en tus **MANOS**

www.playstation.europe.com/medievil

"PLAYSTATION" elegida CONSOLA DEL AÑO

por los lectores de HOBBY CONSOLAS y SUPERJUEGOS y por los oyentes de GAME 40 (CADENA SER).

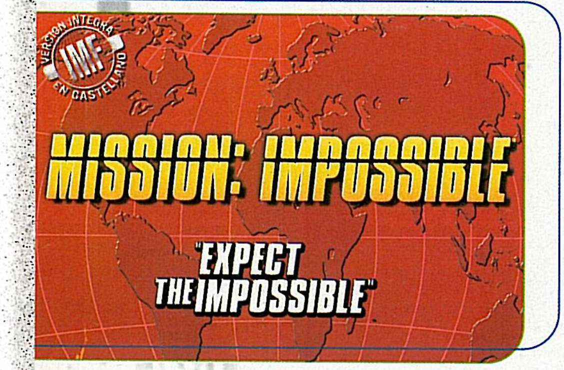


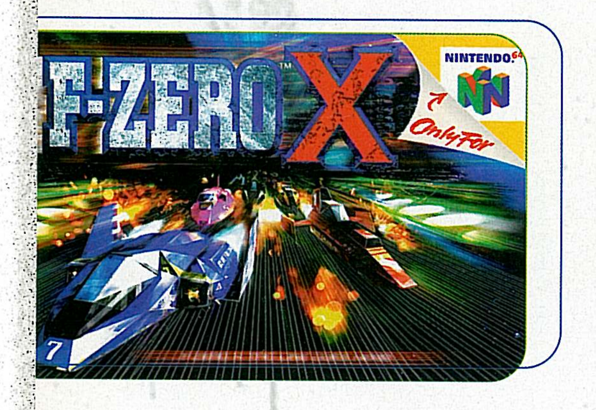


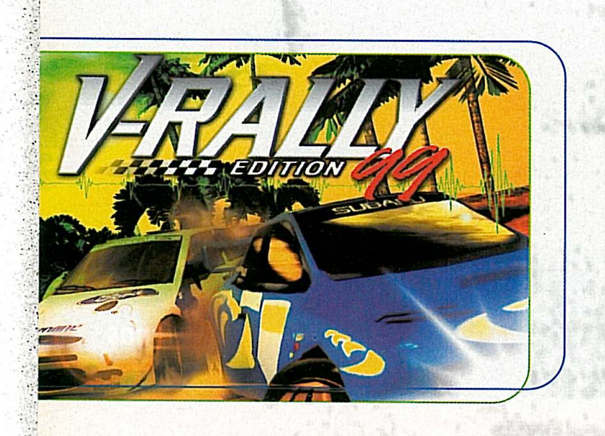
JUEGOS

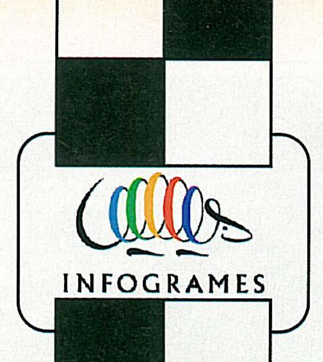
EXCLUSIVOS DE

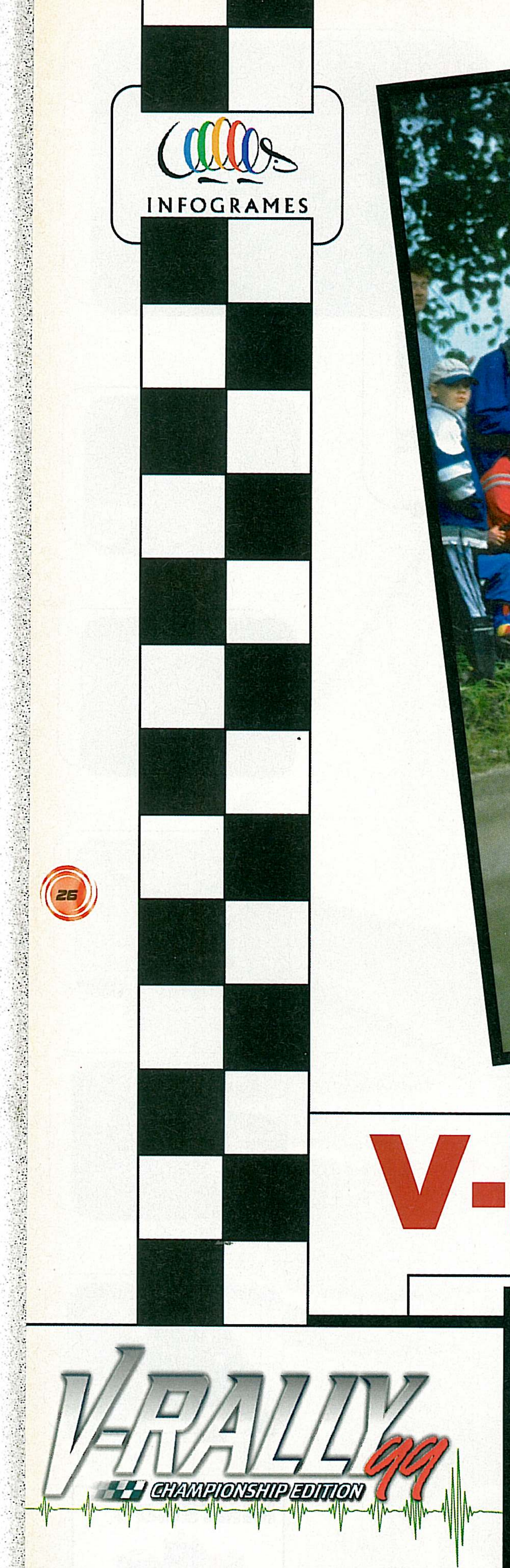
NINTENDO 64







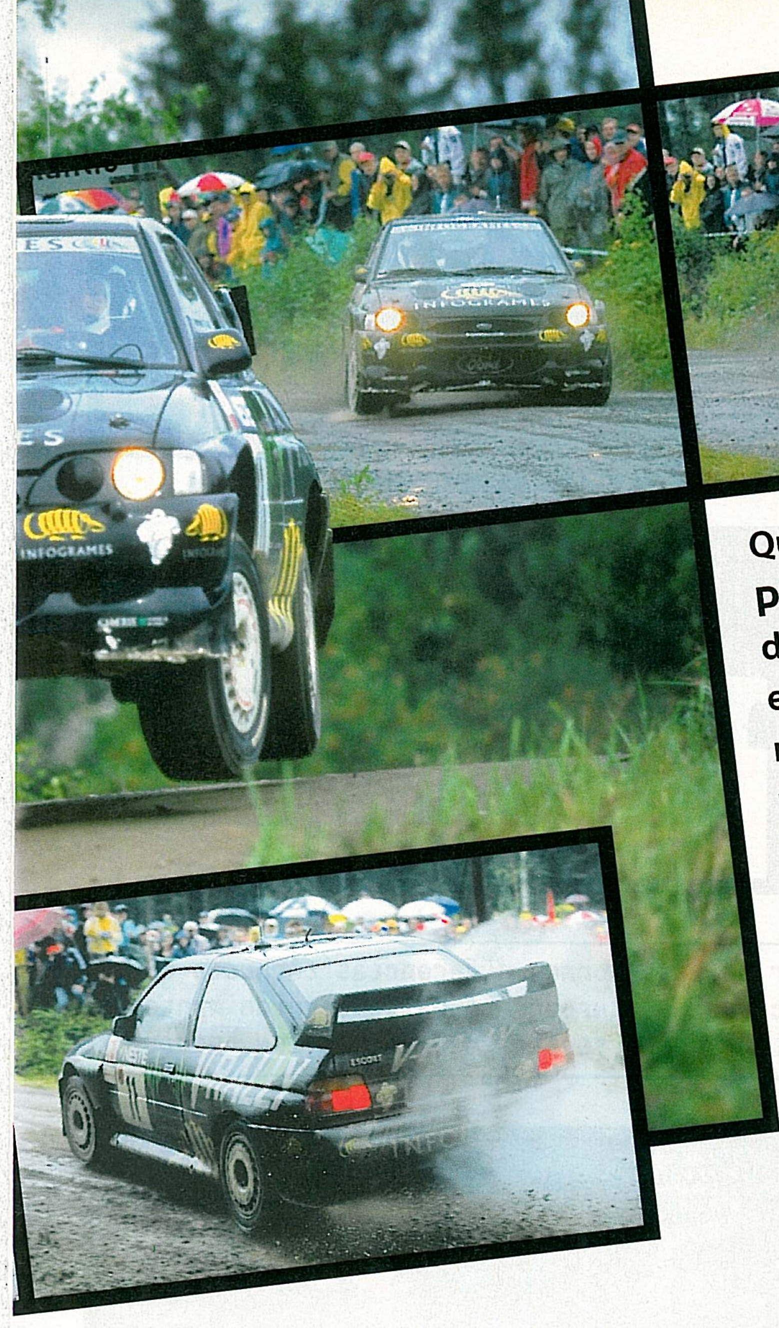




Ari Vatanen pilotó un Ford Scort con los logos de INFOGRAMES y V-RALLY en su carrocería. Por desgracia, se retiró en la segunda jornada.

V-Rally 99 debu









Que V-RALLY es uno de los **productos más fuertes** del catálogo de INFOGRAMES es algo que no se le escapa a nadie. No es de extrañar entonces que la **compañía francesa** se llevase a toda la prensa europea a las inmediaciones del círculo polar, en la mismísima **Finlandia**, para presenciar en directo el **Rally de los Mil Lagos**. «De paso», nos mostró las evoluciones de su **V-RALLY 99** para ***N64***.



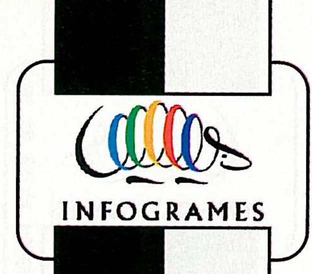
se ultima la versión para N64

ıtó en Finlandia









Todo aquél que sea mínimamente aficionado al mundo de los *rallies* sabrá que el **Rally Mil Lagos** es una de las pruebas con más carisma del calendario. Su recorrido íntegro sobre tierra, la enorme humedad y el inmejorable paraje en que se desarrolla, con los inmensos bosques (que suponen un 60% del territorio del país) y los lagos que dan nombre a la prueba, hacen del **Neste Rally** un espectáculo sin igual. Por ello, y porque la tradición por los *rallies* está mucho más arraigada en este país nórdico que en cualquier otro lugar del mundo, es por lo que INFOGRAMES trasladó a toda la prensa europea hasta **Jyväskylä** para presentar **V-Rally 99**. Tras cinco horas de viaje en avión (incluyendo la escala en **Hamburgo**) y cuatro de trayecto en autocar desde **Helsinki** hasta **Jyväskylä**, llegamos al hotel **Hirvi**, en cuya discoteca tuvimos la oportunidad de tomar un primer contacto con **V-Rally 99** y con la escasamente atractiva comida nórdica. La versión *alfa* que nos presentaron todavía contaba con grandes carencias (la que hemos tenido estos días estaba un poquillo mejor), aunque se podía observar que el motor 3D era mucho más suave que en *PlayStation*, y que en ningún mo-





a pesar de las enormes diferencias técnicas entre ambas consolas, INFOGRAMES ha conseguido mantener el feeling de la versión de PLAYSTATION, aunque todo







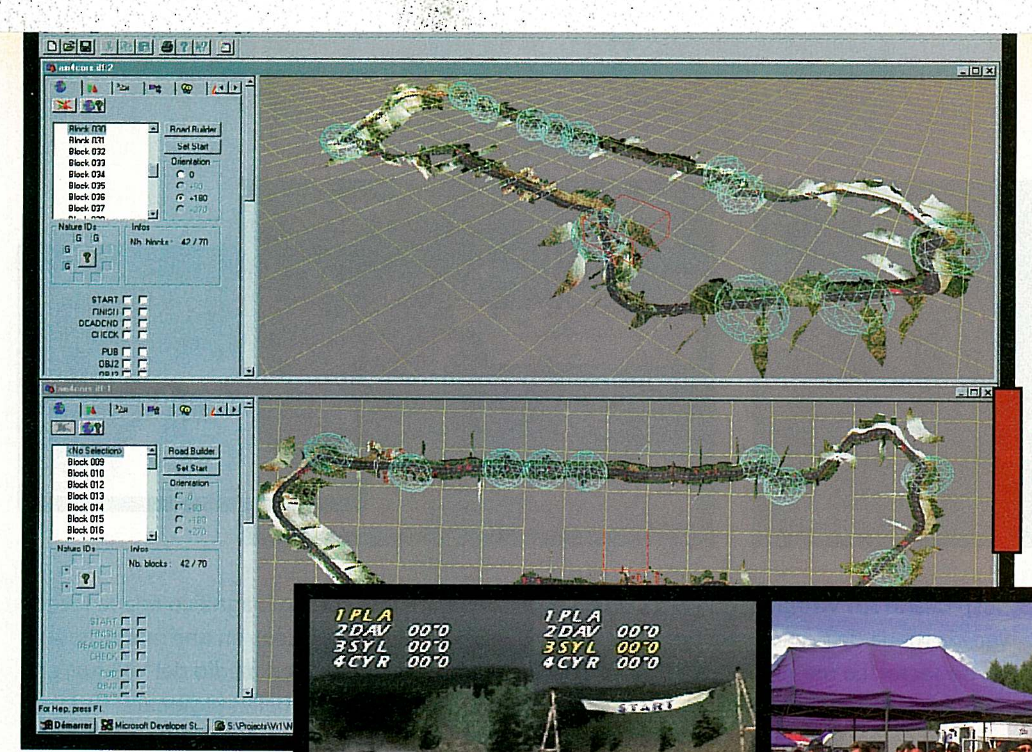
Neste Rally. **Más conocido como Rally Mil Lagos. Allí pasamos el día veintitrés, donde además de ver cómo Carlos Sainz quedaba segundo, tuvimos la oportunidad de conocer el funcionamiento de la zona de servicio del equipo Ford. Un espectáculo impresionante que se completó con la rueda de prensa de Ari Vatanen.**











*3D World, el software desarrollado por INFOGRAMES para la generación de mapeados, también se ha utilizado en este **V-Rally 99**.*





*Toda la prensa europea (o casi toda) junto a la gente de INFOGRAMES en el stage de **Ford**.*

mento perdía ese *feeling* que la versión para la consola de SONY transmitía. Entre los quince vehículos disponibles por el momento se incluye el **Ford Scort WRC** que **Ari Vatanen** pilotó durante ese fin de semana

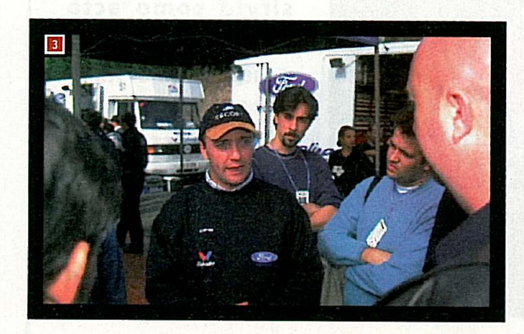
ello con un motor 3d mejorado.

en el **Rally Mil Lagos**. **Ari** también ha sido la persona que ha aconsejado a los programadores de EDEN STUDIOS, sobre todo en aspectos concernientes al realismo en el manejo de los vehículos (ya lo hizo con V-Rally para ***PSX***). La representación de las condiciones meteorológicas se ha mejorado considerablemente, y los tramos nocturnos son, si cabe, más espectaculares que en la versión para ***PlayStation***. El modo de dos jugadores, con la posibilidad de dividir la pantalla vertical u horizontalmente, será otro de los puntos fuertes de este **V-Rally 99**.

El día veintitrés, a pesar del madrugón, fue un día especialmente gratificante. Disfrutamos con el segundo puesto de **Carlos Sainz**, lamentamos la retirada del **Seat Córdoba WRC** y conocimos, a última hora del día, a un



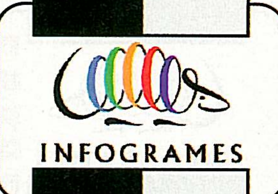
*1 En la zona de servicio tuvimos la oportunidad de fotografiar el **Toyota Corolla** de **Carlos Sainz**.*
2 No todos los finlandeses son rubios y gordos. Este es moreno, escuálido y además tiene cráteres en la jeta.
*3 El jefe del stage de **Ford** nos explicó cómo lavarle la cara a un coche destrozado en apenas veinte minutos.*
*4 Tras la rueda de prensa, **Ari** echó unas partiditas con **V-Rally 99** mientras posaba para los fotógrafos.*
*5 A última hora del día, **Ari Vatanen** ofreció una rueda de prensa en un hotel cercano a la línea de meta.*











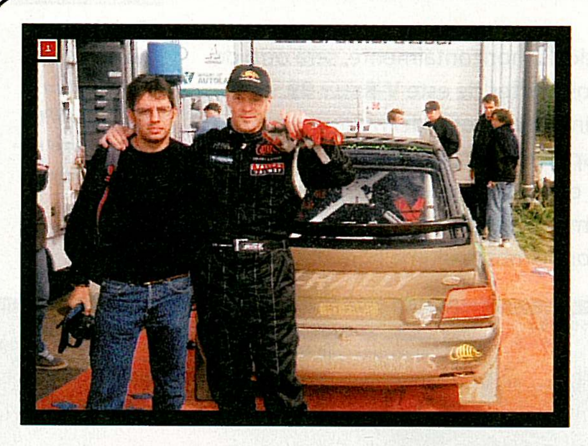




En el modo de dos jugadores puedes jugar con la pantalla partida tanto vertical como horizontalmente

hospitalario **Ari Vatanen**, que ofreció una divertida rueda de prensa para los profesionales de sector. Lo mejor, de cualquier forma, llegaría al día siguiente. Un «paseo» como copiloto de **Ari Vatanen** a bordo del mismísimo **Ford Scort WRC** que éste pilotó días antes en el **Rally Mil Lagos**. Una experiencia inolvidable que ninguna montaña rusa podrá igualar. La jornada terminó como en las películas, en el restaurante del hermano de **Ari Vatanen**, con un magnífico ágape (exquisito el salmón nórdico), en una maravillosa cabaña de madera en medio del bosque, con vino, acordeones y bailes regionales de la mano de **Ari**, mujer e hijas. Todo un ejemplo de hospitalidad. El viaje terminó un buen día veinticinco, aunque en mente ya sólo quedaban posibles conclusiones acerca de lo que **V-RALLY 99** ofrecerá finalmente. Algo positivo con toda seguridad.

J. C. MAYERICK





*1 **Ari Vatanen** fue todo un ejemplo de hospitalidad.*
*2 En el descanso, un agradable almuerzo con **Ari**, su hija y un «Crash Dummie».*
*3 **MAYERICK** posa sonriente poco antes de ser arrollado por el **Ford Scort WRC**.*
4 Momentos antes de una experiencia irrepetible.

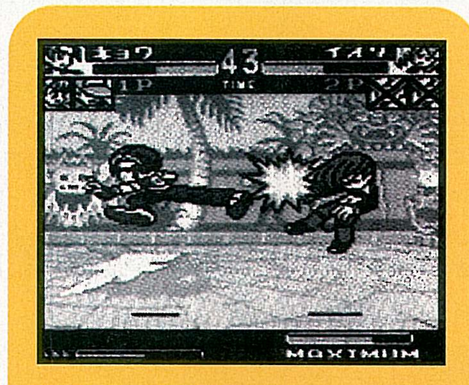


A todo trapo. **Un circuito de tierra un poco más ancho que la carrocería del Ford Scort WRC, giros de 90 grados y cientos de pinos «arropándonos» en las inmediaciones del camino. Son las optimas condiciones en que Ari Vatanen conducía, con este redactor como copiloto, a 170 Km/h. de velocidad punta y, en ocasiones, con una sola mano. Una experiencia sin igual que sirvió como acto cumbre del día que pasamos en el Rally Center de Joensuu. En los ratos libres, disfrutamos echando unas partiditas con la versión *alfa* de V-RALLY 99. Un día inolvidable.**



yellow flashes

Los grandes protagonistas de las noticias de este mes son dos. Por una parte el lanzamiento, por parte de SNK, de una coquetuela consola portatil, y por otro la aparición del kilométrico y malhumorado GODZILLA en *DREAMCAST*. Por lo demás, pocas novedades, salvo el baile de fechas, cancelaciones y presentación de nuevos proyectos para *PSX* (y alguno que otro para *SATURN*).









NEO GEO POCKET

SNK ULTIMA EL LANZAMIENTO DE SU CONSOLA PORTATIL

Si no hay cambios de ultima hora, la tan esperada ***NEO GEO POCKET*** podría ver la luz a finales de Octubre en las tiendas niponas a un precio estimado de 6.800¥. Provista de una pantalla monocromo con 8 tonos de grises y un procesador de 16 *bits*, esta monada portatil contaría en el momento de su lanzamiento con ocho títulos, entre los que se contaría KING OF FIGHTERS R-1, NEO GEO CUP'98 (un juego de fútbol), BASEBALL STARS, un simulador de tenis y unas cuantas rarezas. Entre las curiosidades que incorpora ***NEO GEO POCKET***, hay que destacar un reloj interno (ideal para los juegos tipo TAMAGOTCHI) y el programa incorporado POCKET MENU, consistente en un calendario, reloj mundial, alarma y ¡un horoscopo! Mediante un adaptador opcional, incluso será posible conectar la ***NEO GEO POCKET*** con ***DREAMCAST***. Lo que si que parece crudo es que llegué a **España**, por lo menos de manera oficial.

NAMCO

MOSTRAMOS LAS PRIMERAS IMAGENES DE RIDGE RACER TYPE 4

Aunque todavía se desconocen la mayoría de detalles sobra la cuarta entrega para ***PLAYSTATION*** de la saga RIDGE RACER, NAMCO ya ha mostrado a través de **Internet** las primeras imágenes del juego, que recuerdan y mucho al genial GRAN TURISMO de SONY COMPUTER ENTERTAINMENT. RIDGE RACER TYPE 4 contará además con la friolera de más 300 coches diferentes, que el jugador podrá optimizar a su gusto. Con vistas para salir al mercado en Diciembre, NAMCO ha prometido que este juego conformará un salto cualitativo muy importante respecto a las anteriores entregas.

Con que sólo sea tan jugable como las anteriores entregas, los amantes de una de las sagas más legendarias nos conformamos.



CAPCOM



CAMBIA EL ORDEN DE LOS CAPCOM GENERATION

Con motivo del lanzamiento de su esperadísima serie de clásicos, CAPCOM GENERATION, la casa japonesa ha sacada una curiosa y simpática promoción consistente en recopilar los puntos incluidos en cada uno de los cinco volúmenes de la colección. Una vez reunidos todos, sólo hay que mandarlos, y recibiremos un mueble para guardar en el sitio que se merecen joyas de la talla de GHOSTS´N GOBLINS. Por cierto, según el primer cupón incluido en 1941, el orden de los volúmenes se ha cambiado, de tal manera que la colección de STREET FIGHTER pasa al quinto y último lugar, con lo que podremos disfrutar aún mas pronto de la cuarta entrega, allá por Noviembre, en la que se pueden encontrar joyas del calibre de MERCS, GUNSMOKE y COMMANDO.

SEGA

GODZILLA ARRASARA EN DREAMCAST

Primero fue ATSUMETE GODZILLA - KAIJUU DAISHUGOH (el juego de PDA basado en el popular personaje de la TOHO y del que SEGA ESPAÑA tuvo la amabilidad de mandar un par de ellos a nuestra redacción), que cosechó la escalofriante cifra de 20.000 unidades vendidas el primer día (justo en la fecha del estreno de la película de **Emmerich**). No contento con ello, el lagarto más gordo y peludo de la creación (sin contar a **THE PUNISHER**, por supuesto) vuelve a la carga, esta vez en ***DREAMCAST***, en un juego que promete hacer historia. Pudiendo utilizar además las partidas del juego de PDA, esta bestia de 128 *bits* tiene todos los visos de ser uno de los mayores alicientes para que nuestros amigos japoneses corran como locos hacia **Akihabara** el día 20 de Noviembre en busca de su ***DREAMCAST***. Aunque todavía no tiene título definitivo, y no se sabe mucho del juego salvo por las pantallas que adornan esta página, parece ser que el juego se asemejará a un RAMPAGE pero en 3D, y con la espectacularidad gráfica que se espera de la nueva máquina de SEGA. Lo que es bastante improbable es su exportación al mercado europeo, ya que salvo una lejana adaptación para ***NES***, GODZILLA jamás ha pisado el viejo continente. Esperemos que con el éxito de la película la cosa cambie y podamos disfrutar de este juego junto a otros grandes lanzamientos de ***DREAMCAST***, en el cada vez más cercano 1999. De momento ahora mismo nos tenemos que conformar con ver la película e imaginarnos a ese bicho hiperdimensionado haciendo de las suyas en una consola que puede con él, y seguramente con todo lo que le echen.





SEGA - CAPCOM

EL MERCADO DE SATURN SE MUEVE, AUNQUE PARA MAL

La inminente llegada de ***DREAMCAST*** parece sentenciar cada vez más el futuro de ***SATURN***, bastante bueno en **Japón** si lo comparamos con el mercado europeo o americano. La peor noticia ha sido sin duda la cancelación definitiva de VIRTUA FIGHTER 3 para ***SATURN***, ya que SEGA he preferido dedicar todos sus esfuerzos a las adaptaciones para ***DREAMCAST*** de SEGA RALLY 2 y VIRTUA FIGHTER 3 TEAM BATTLE. Al menos no todo son malas noticias, el tan esperado DUNGEON & DRAGONS COLLECTION de CAPCOM verá finalmente la luz en el mercado japonés el 23 de Octubre, tras un sinfín de cancelaciones. Tal y como se anunció en un principio, aprovechará el cartucho de cuatro megas.





GENSO SUIKODEN II

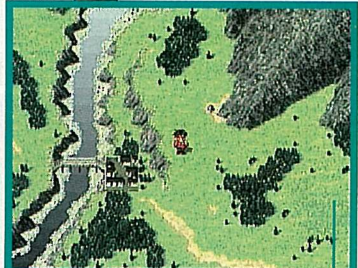
ASI SERA LA SEGUNDA PARTE DEL CLASICO RPG DE KONAMI



Gracias al tercer CD incluido en METAL GEAR SOLID os puedo adelantar algunas características de lo que a buen seguro se convertirá en uno de los *RPG* de la temporada en **Japón** junto a FFVIII y DRAGON QUEST VII. Tras el gran éxito cosechado por la primera parte, los programadores de KCET han optado por seguir fieles al original, manteniendo el esquema básico de su predecesor, con una clara mejoría en el apartado gráfico y mezclando en los bonitos escenarios algunos elementos *CG* con clásicos dibujos artesanales o *hand-drawn* del primer SUIKODEN. La *demo* incluida en METAL GEAR SOLID incluye dos modos de juego, el normal y el *Battle Mode*. El primero nos deja saborear ligeramente lo que será la primera media hora larga de juego con una inquietante secuencia de introducción jugable, un gigantesco mapa, tres localizaciones a nuestra disposición, un sinfín de combates y un camino montañoso donde terminarán nuestras andanzas. El *Battle Mode* podría ser una especie de subjuego de SUIKODEN II, y nos permitirá elegir entre varios personajes y subir a lo alto de la montaña combatiendo sin parar. Según nos ha informado KONAMI, el juego transcurre tres años después del primer SUIKODEN, y su guión y desarrollo será aún más dramático que en su antecesor. La misión del protagonista no será otra que reunir a los 108 personajes del juego (Victor y Flik están entre ellos) y acabar con la guerra entre los dos bandos, los aliados y el imperio Red Moon.

THE ELF





Así será el mapa principal de **GENSO SUIKODEN II**. *Por aquí tendremos que desplazarnos en busca de nuevas localizaciones y aguantar los numerosos encuentros con el enemigo.*

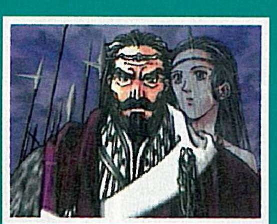


Intro







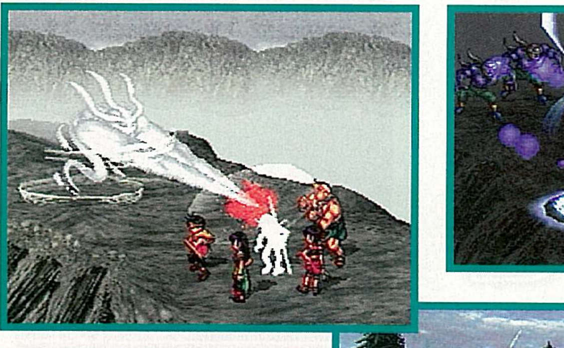




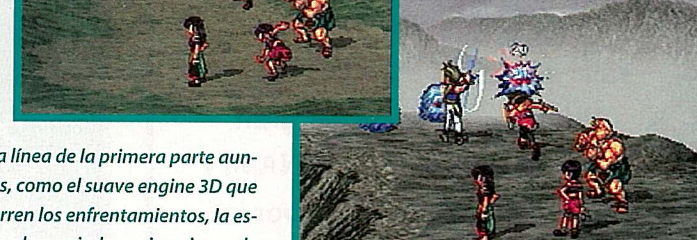


Si la *intro* del primer SUIKODEN os dejó maravillados con su espléndida e inolvidable composición y la bonita sucesión de imágenes, esperad a ver la de GENSO SUIKODEN II. En ella se mezclan bonitos dibujos con alguna secuencia *CG* y una melodía de ensueño.

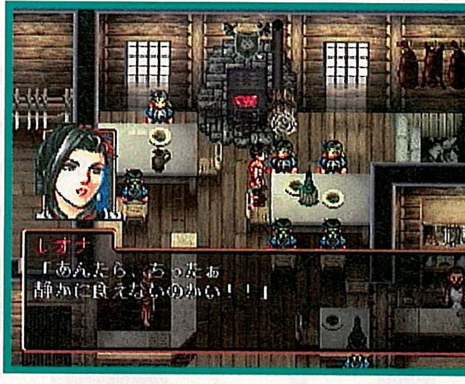









LOS COMBATES *Siguen la misma línea de la primera parte aunque se han mejorado aspectos técnicos, como el suave engine 3D que da vida a los parajes donde transcurren los enfrentamientos, la espectacular recreación de las magias y las variadas animaciones de protagonistas y enemigos.*





EL PASADO *Tras concluir la intro jugable desfilarán ante nosotros diferentes momentos de la vida del protagonista representadas con tonalidades sepia. Atención a la música que las acompaña. Realmente soberbia.*









Battle Mode

Este curioso modo de juego, que suponemos que estará incluido en la versión final de SUIKODEN II, nos dejará elegir entre varios personajes diferentes y dirigirnos montaña arriba en busca de un gigantesco enemigo en forma de serpiente con dos cabezas. Preparaos para una docena de combates y utilizad bien los poderes mágicos.

Suikoden II aparecerá en Navidad



Tres de Septiembre, una fecha que quedará grabada con letras de fuego en la historia de los videojuegos. Ese preciso día salía a la venta METAL GEAR SOLID, última producción del gran Hideo Kojima para KONAMI y el juego más esperado por los usuarios de *PLAYSTATION* en los dos últimos años. Aquí no llegará hasta principios de 99, pero os mostramos ya algunas de las muchas cualidades que atesora la obra maestra de KCE JAPAN.

La capacidad de aumento de los prismáticos de Solid Snake dejan al rifle Sniper de GOLDENEYE de NINTENDO 64 a la altura de una escopeta de feria.

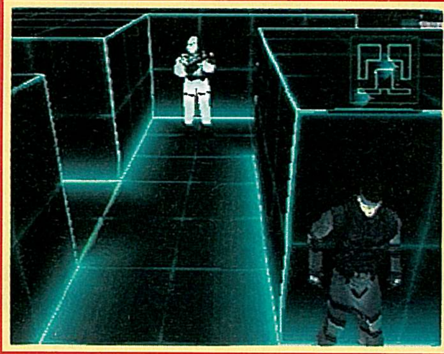
装備は5.56ミリのトランペットに パイナップル

METAL GE

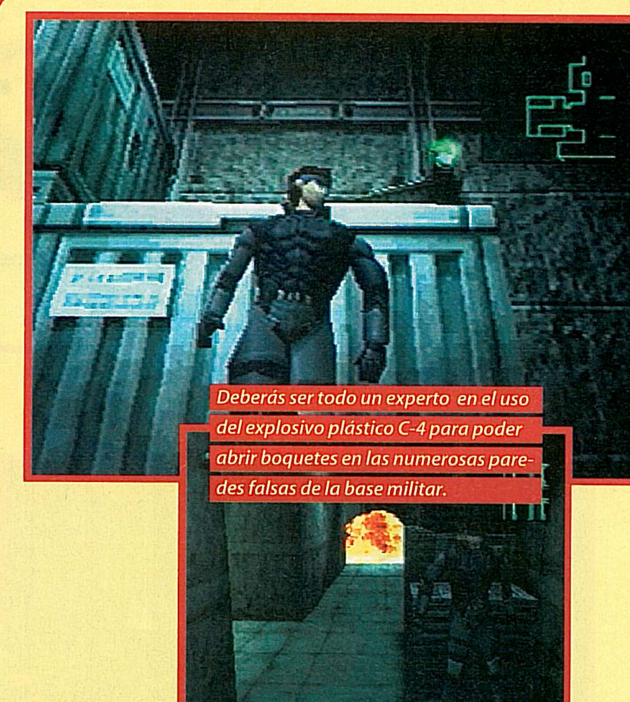


No existe otra muerte tan humillante como que te vuelen la tapa de los sesos mientras vacías la vejiga.

La última producción de Konami supera con mucho to




Extras por un tubo. Por si no fuera bastante con disfrutar de la aventura más compleja y envolvente creada hasta la fecha en *PSX*, junto al juego normal se incluyen un buen puñado de extras. El *VR Training* es un magnífico entrenamiento para dominar las habilidades de Solid Snake a lo largo de diez escenarios diferentes, a través de varias modalidades: *Time Attack*, *Gun Shooting Mode*.... En *Special* se puede ver la historia de los dos primeros METAL GEAR (y un album de fotos), y en *Briefing* es posible visualizar distintos vídeos con interrogatorios a Liquid Snake, con textos y voces en japonés.



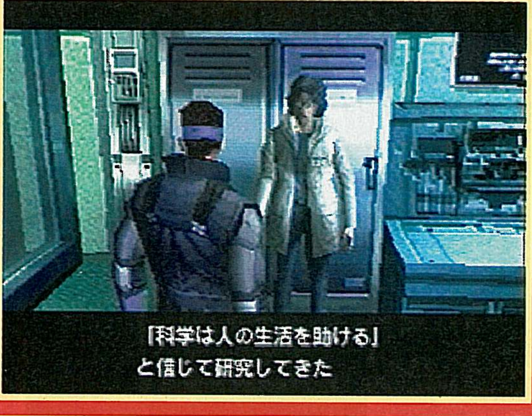
Deberás ser todo un experto en el uso del explosivo plástico C-4 para poder abrir boquetes en las numerosas paredes falsas de la base militar.

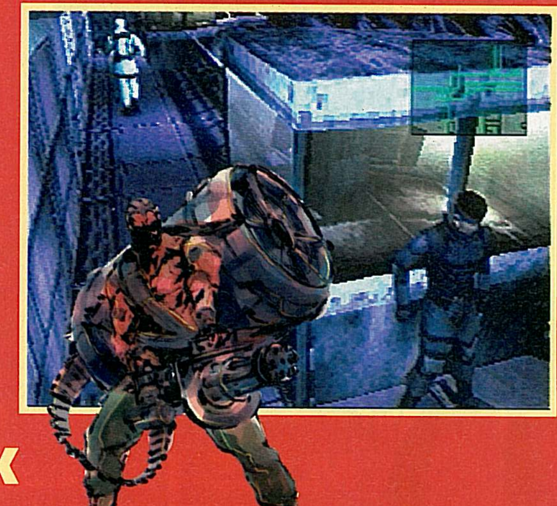




EAR SOLID

Han pasado ya 16 meses desde que un simple vídeo y unas pantallas de CD bastaran para convulsionar el **E3** del 97, ante la promesa del que iba ser el juego más revolucionario del final de la década: **METAL GEAR SOLID**. **Hideo Kojima**, genial creador de los dos METAL GEAR de *MSX*, SNATCHER y POLICENAUTS, iba a ser el encargado de trasladar este mito de KONAMI (a la altura de CASTLEVANIA o GRADIUS) a cimas de perfección técnica nunca vistas en 32 *bits*. Y desde luego que lo ha conseguido. **METAL GEAR SOLID** creará escuela, será la génesis de un nuevo género, gracias a su sobrecogedor argumento, la calidad de sus gráficos, su interacción con el jugador (el *Dual Shock* se creó para este juego) y cientos de pequeños detalles más difícilmente explicables en unas pocas líneas, pero que juntos configuran uno de los mejores videojuegos de todos los tiempos, y para mí el mejor de ***PLAYSTATION***, junto a FFVII. Acompaña a Solid Snake, antiguo componente de Fox Hound, en una carrera contra reloj para salvar al mundo de la amenaza nuclear. Armado únicamente con un microtransmisor, unos prismáticos y un paquete de cigarrillos, Solid se adentra en Shadow Moses Island, una base del ejército USA en Alaska, para liberar a dos importantes dirigentes de empresas de armamento, en manos de miembros renegados de Fox Hound. Prodigiosamente animado, como todo en este juego, Solid Snake es capaz de correr, pelear, disparar, reptar, ocultarse en el interior de una caja... Realiza todo tipo de acciones con un único fin: no llamar la atención de los innumerables sol-



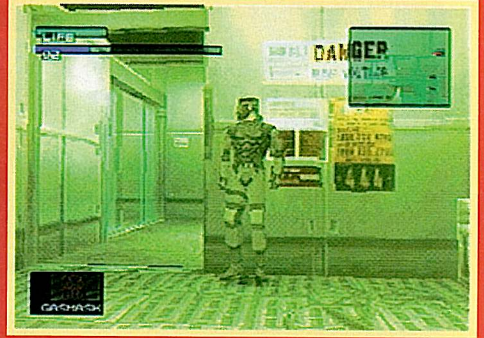


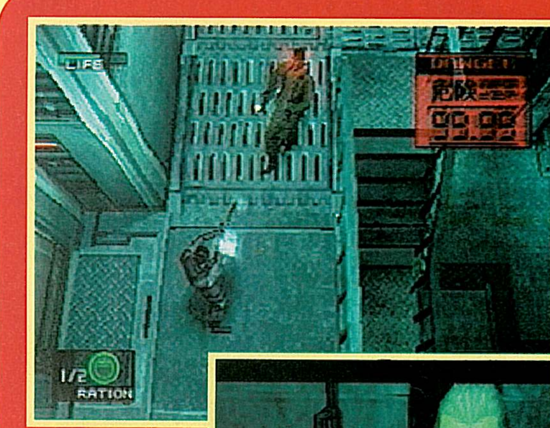
lo lo visto hasta el momento en PSX

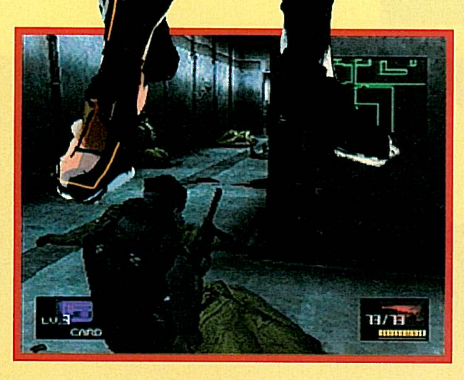












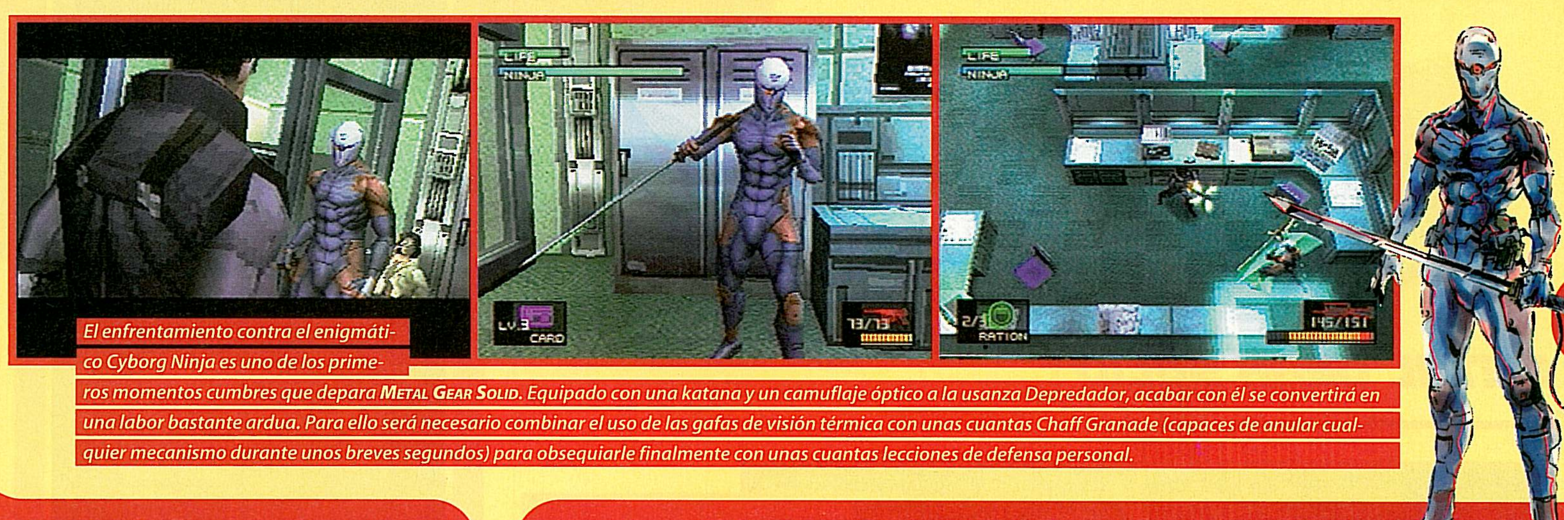


El humo de un pitillo es lo único que necesitas para mostrar y así esquivar una red de células fotoeléctricas.



dados que pululan por la base, dotados del AI (*Artificial Intelligence*) más revolucionario de la historia. Estos no sólo captan y acuden allá donde han oído el más mínimo ruido, sino que son capaces de descubrir y seguir tus pisadas por la nieve. Ante ellos, nada mejor que hacer uso del numeroso armamento que se puede recopilar durante el juego (pistolas con silenciador, fusiles de asalto, granadas de mano, lanzamisiles…), aunque lo más divertido es pillarles por sorpresa y partirles el cuello. Junto a Solid Snake, **Metal Gear Solid** presenta un impagable reparto de secundarios, con viejos conocidos de las entregas de ***MSX*** y ***NES*** y algunas caras nuevas. Entre las presencias más impactantes habría que resaltar a Psycho Mantis (un espía dotado de poderes psíquicos relacionado en el pasado con la KGB), Revolver Ocelot (la viva imagen de Lee VanCleef) o el enigmático Ninja. Como en los anteriores trabajos de **Hideo Kojima**, el argumento de **Metal Gear Solid** es todo un alarde de madurez (serviría de guión al mejor film de espías) en el que se condensan todo tipo de emociones: amor, odio, amistad, traición… Todo ello a través de una mecánica de juego tan envolvente como

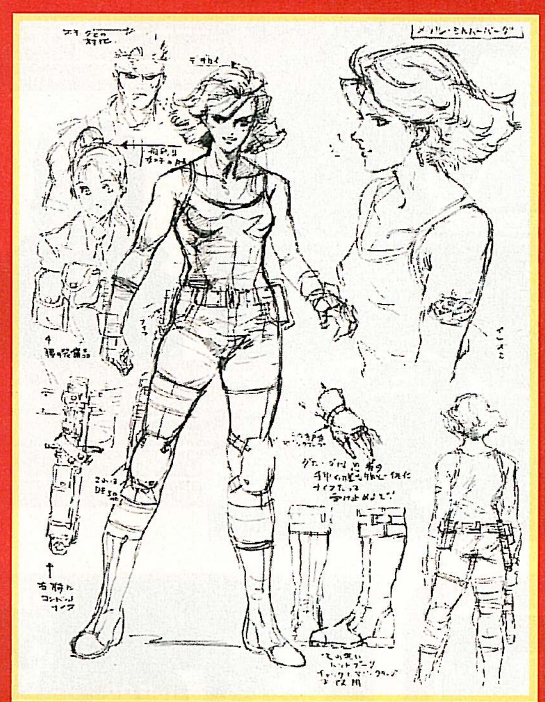
M.G.S fue considerado la estrella del ECTS

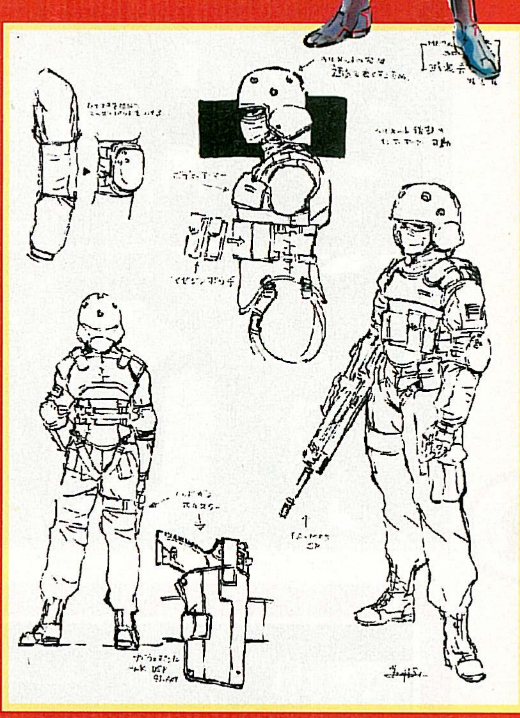


El enfrentamiento contra el enigmático Cyborg Ninja es uno de los primeros momentos cumbres que depara METAL GEAR SOLID. Equipado con una katana y un camuflaje óptico a la usanza Depredador, acabar con él se convertirá en una labor bastante ardua. Para ello será necesario combinar el uso de las gafas de visión térmica con unas cuantas Chaff Granade (capaces de anular cualquier mecanismo durante unos breves segundos) para obsequiarle finalmente con unas cuantas lecciones de defensa personal.

Situaciones limite.

Todo un área de laboratorio anegada de gas tóxico, paredes flanqueadas por ametralladoras de vigilancia y el suelo conectado a un generador de alta tensión... ¿Cómo llegar al otro lado? Esta es una de tantas situaciones presentes en METAL GEAR SOLID que precisan no sólo buenos reflejos, sino mucha sangre fría. En este caso, es preciso disparar un misil *Nikita*, dirigirlo mediante la cámara conectada a la cabeza hasta el generador (entre mesas, puertas y ráfagas de ametralladora), y ya sólo quedaría correr como un descosido hasta encontrar la máscara antigas.







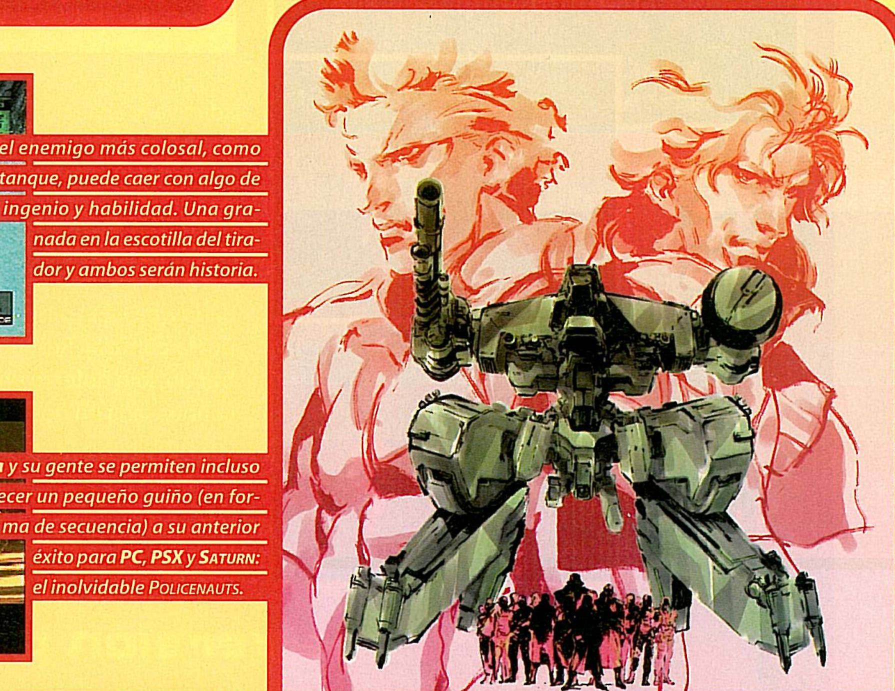
Cinco años de trabajo.

METAL GEAR SOLID comenzó a planificarse en 1993, comenzando su programación en 1996. Mucho tiempo de desarrollo a cargo de los creadores de SNATCHER y POLICENAUTS, lo cual da una idea sobre la complejidad argumental y técnica de esta obra maestra, llamada a crear todo un nuevo género.



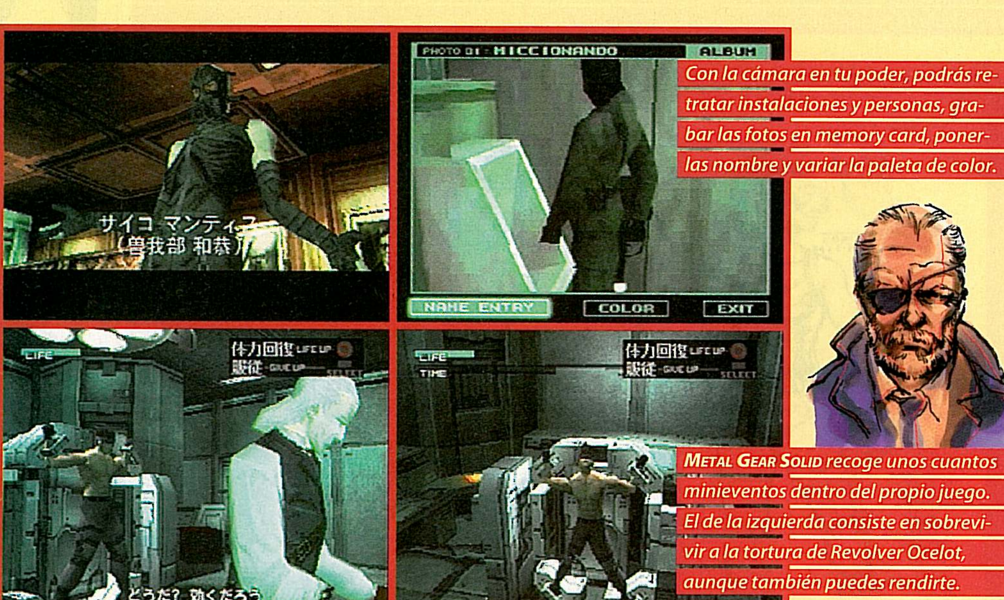
Hasta el enemigo más colosal, como un tanque, puede caer con algo de ingenio y habilidad. Una granada en la escotilla del tirador y ambos serán historia.

Kojima y su gente se permiten incluso ofrecer un pequeño guiño (en forma de secuencia) a su anterior éxito para **PC**, **PSX** y **SATURN**: el inolvidable POLICENAUTS.





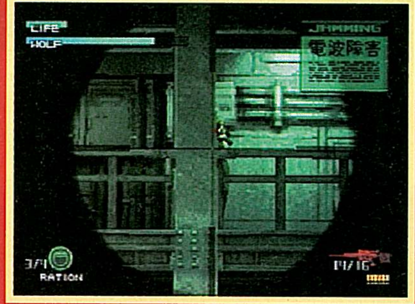
METAL GEAR SOLID



Con la cámara en tu poder, podrás retratar instalaciones y personas, grabar las fotos en memory card, ponerlas nombre y variar la paleta de color.

Metal Gear Solid recoge unos cuantos minieventos dentro del propio juego. El de la izquierda consiste en sobrevivir a la tortura de Revolver Ocelot, aunque también puedes rendirte.





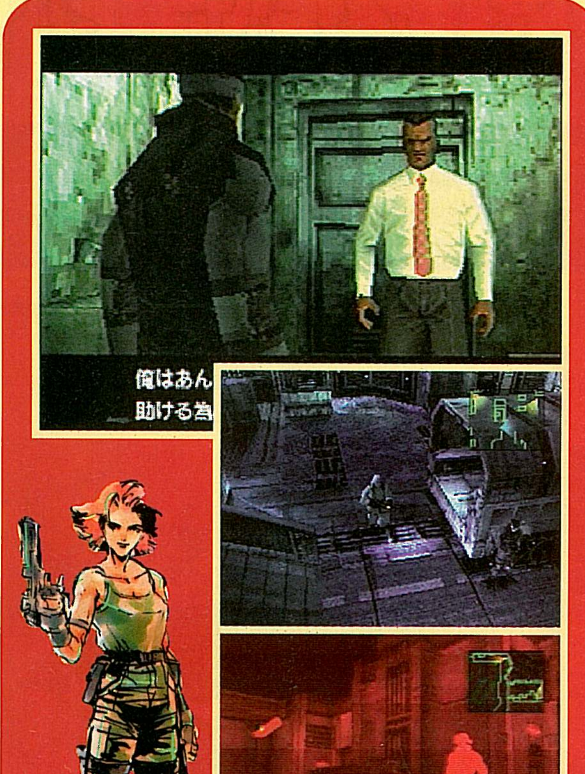
Real como la vida misma

Las cotas de realismo impuestas por Hideo Kojima llegan a tal punto que es posible administrar a Solid Snake dosis de Diazepam (un tranquilizante más conocido bajo su nombre comercial: Valium), con el objetivo de ralentizar los latidos de su corazón, asentar el pulso, y así apuntar mejor con el rifle de francotirador.

¡ULTIMA HORA!

A punto de cerrar la presente edición, hemos tenido acceso a una primera versión de MGS con textos en inglés.





adictiva, y en la que tiene un papel muy importante el *Dual Shock*. Lejos de servir como mero adorno a disparos y explosiones, sus dos motores transmiten al jugador todo tipo de emociones, desde el ataque al corazón de uno de los secundarios, hasta el paso de un helicóptero por la pantalla. Resulta imposible encontrar un solo defecto en esta maravilla condensada en dos CDs, salvo los lógicos problemas provenientes de los textos en japonés. Un *handicap* que quedará facilmente solventado cuando el juego vea la luz en **Estados Unidos** en los próximos meses. En nuestro país, el contacto más inminente que tendremos con **Metal Gear Solid** provendrá de las *demos* incluidas en las 30.000 primeras copias del I.S.S. Pro'98. Entonces seréis vosotros mismos los que atestigüéis que con **Metal Gear Solid** se abre la puerta a una nueva concepción de los videojuegos. Aunque por desgracia sólo hay un **Hideo Kojima**, y por ello nos veremos obligados a esperar otros tres años para disfrutar de otra de sus obras maestras.

NEMESIS

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	KONAMI
PROGRAMADOR	KCE JAPAN

¿Habrá una versión para N64 y Dreamcast?

Buck Bumble

El Abejorro que no deja bicho vivo.



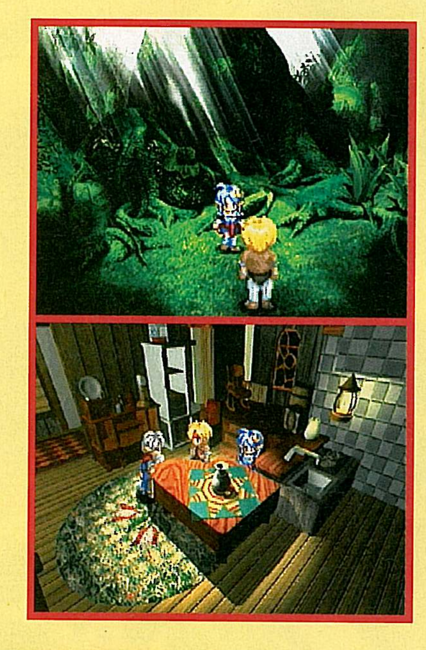


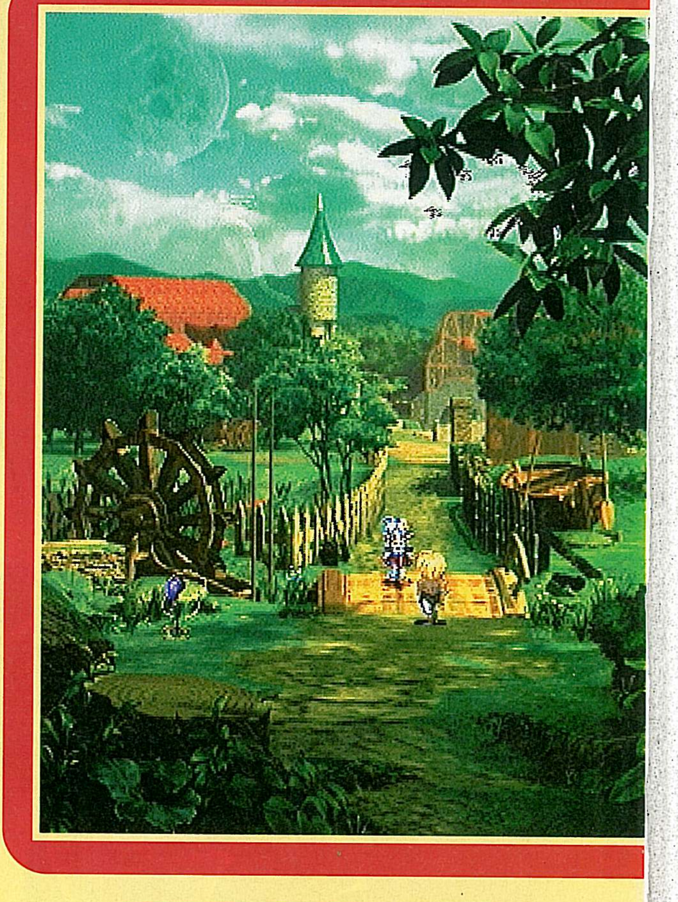
UBI SOFT S.A.
EdificioHorizon-CtradeRubi,72-74
08190SantCugatdelVallès(Barcelona)
Tel.(93)5441500-Fax(93)5895660
http://www.ubisoft.es





Dos años después del lanzamiento de **Star Ocean** para ***Super Famicom***, ENIX y TRI-ACE reaparecen en el mundo de los *RPG* con **Star Ocean The Second Story**. El esperado duelo ENIX-SQUARE no ha hecho nada más que comenzar, y continuará muy pronto con DQVII y FFVIII en los albores del próximo año. Hasta la llegada de ese sagrado instante preparáos para disfrutar con esta nueva creación de proporciones bíblicas que bebe de las fuentes del genial Final Fantasy VII.



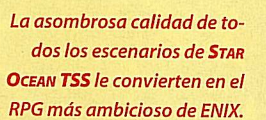


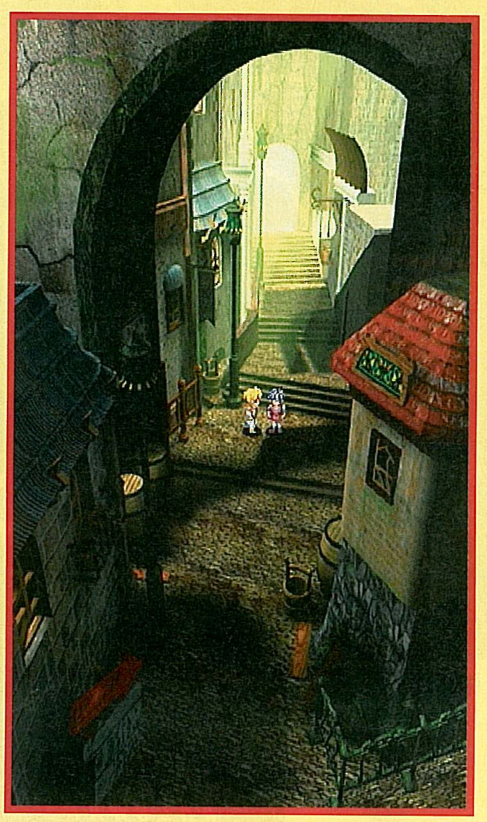


En este bucólico paraje tendrá lugar el encuentro entre los dos protagonistas del juego, Rena Lanford y Crawd C. Kenny. Dependiendo del personaje elegido en un principio la historia tendrá ligeras variaciones.



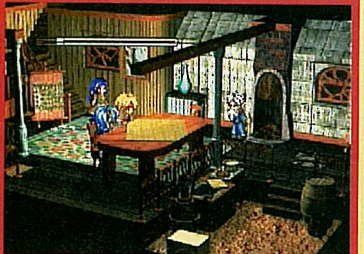
*La asombrosa calidad de todos los escenarios de **Star Ocean TSS** le convierten en el RPG más ambicioso de ENIX.*





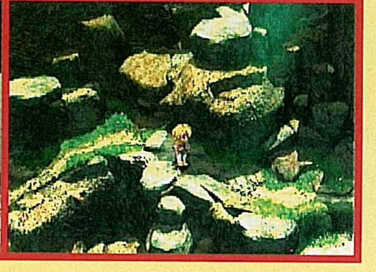




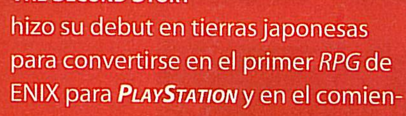




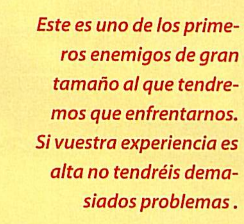




El 16 de Julio de 1996 apareció uno de los últimos *RPG* para **SUPER FAMICOM**. Su nombre era STAR OCEAN, estaba producido por ENIX y elaborado por el desconocido grupo de programación TRI-ACE. La gran calidad de este cartucho, que poseía un *chip* especial para simultanear tres fuentes de sonido con la banda sonora del juego, le convirtió en uno de los *RPG* más ambiciosos creados para **SFC**, aunque no llegó a superar a TALES OF PHANTASIA, del que tomaba demasiados elementos gráficos. El 30 de Julio **STAR OCEAN THE SECOND STORY** hizo su debut en tierras japonesas para convertirse en el primer *RPG* de ENIX para **PLAYSTATION** y en el comienzo de la guerra con SQUARE en búsqueda de la perfección absoluta. El primer contacto con **SOTSS** está repleto de buenas vibraciones, con una *intro* de ensueño, una composición musical soberbia y la reconfortante sensación de estar ante un producto bien acabado, impecable y cuidado hasta el más mínimo detalle. Si echamos una ojeada al *staff* de ambos STAR OCEAN nos daremos cuenta que coinciden casi todos los nombres: **Motoi Sakuraba** como compositor, **Joe Asanuma** como director, **Mari Kimura** y **Yoshiaki Inagaki** en el diseño gráfico y **Yoshiharu Gotanda** como guionista y creador. A estos nombres hay que unir el de **Minato Koio** a cargo del diseño de los personajes y a LINKS, compañía encargada de las brillantes animaciones CG. La historia de **SOTSS** tiene lugar veinte años después del primer juego, y podremos elegir como personaje principal al hijo del anterior protagonista (Crawd C. Kenny) o a una misteriosa muchacha con dotes curativas (Rena Lanford). El desarrollo de la historia será similar para los dos, pero las acciones privadas y las relaciones con otros personajes serán diferentes. Una vez comenzado el juego desfilarán ante nosotros preciosistas parajes prerrenderizados al más puro estilo



R OCEAN

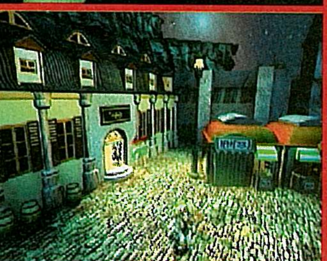


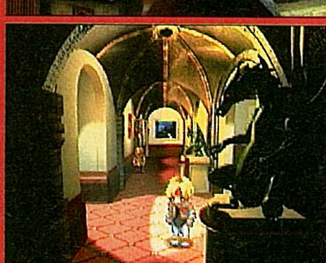


Este es uno de los primeros enemigos de gran tamaño al que tendremos que enfrentarnos. Si vuestra experiencia es alta no tendréis demasiados problemas.



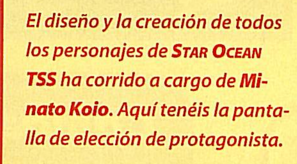








*El diseño y la creación de todos los personajes de **STAR OCEAN TSS** ha corrido a cargo de **Minato Koio**. Aquí tenéis la pantalla de elección de protagonista.*



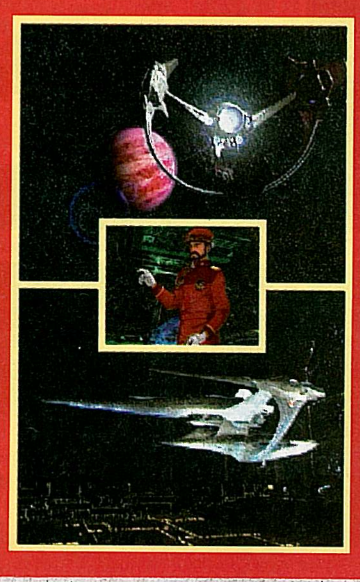


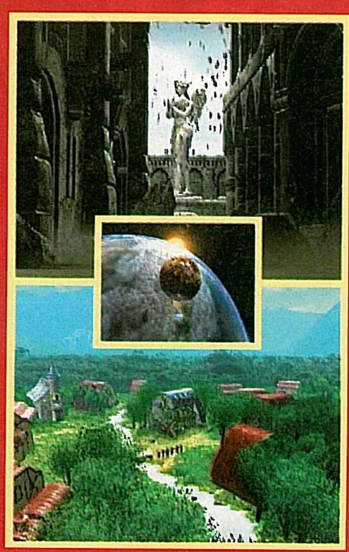
Secuencias. **La gran calidad y espectacularidad de las secuencias de SOTSS se la debemos a LINKS. Se han encargado de elaborar una *intro* de ensueño al más puro estilo STAR TREK y secuencias como la del meteorito que os dejarán con la boca abierta. Cada personaje tiene su *intro*.**





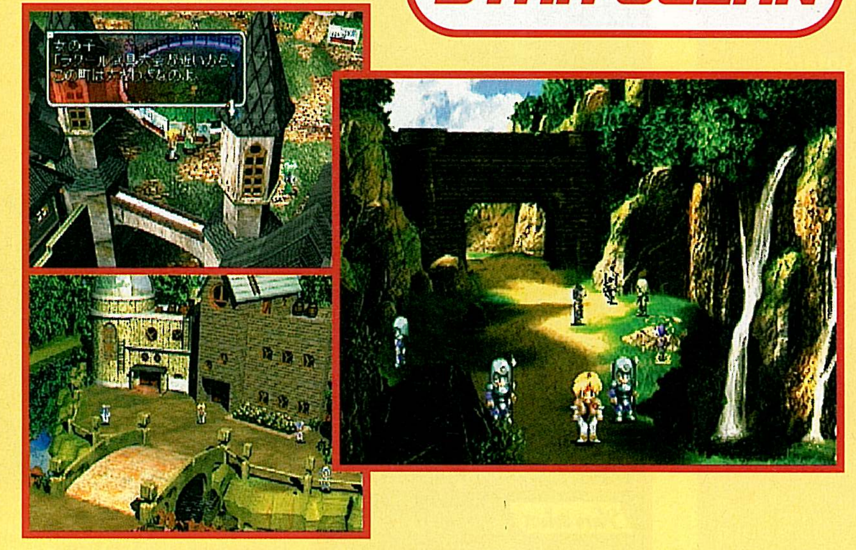
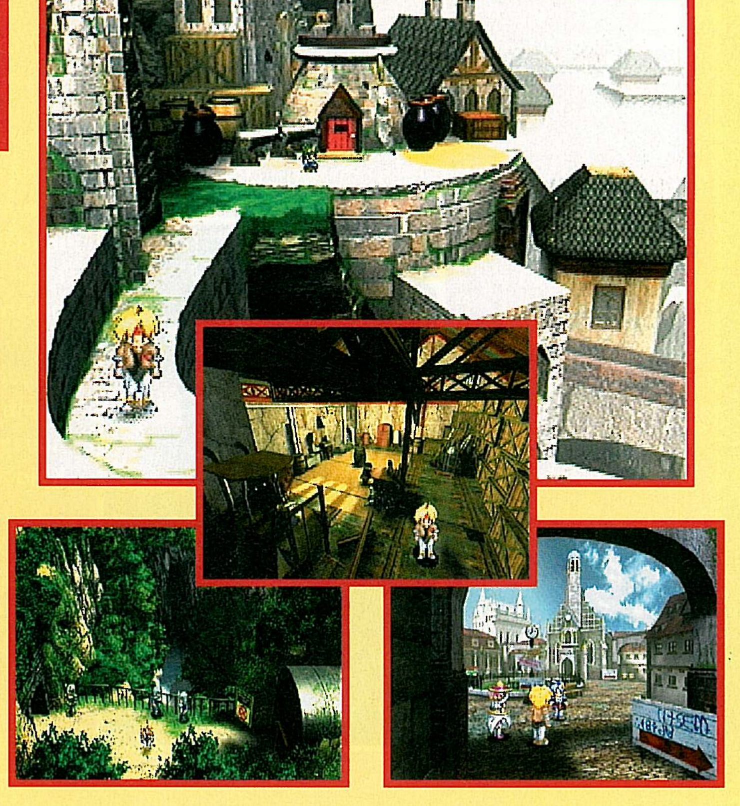
*El mapa principal de **STAR OCEAN TSS** es un calco del utilizado en FFVII aunque incluye importantes novedades como la opción Private Action.*







STAR OCEAN



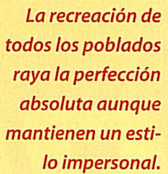
Combates. Son similares a los del primer STAR OCEAN aunque ahora transcurren en sólidos parajes vectoriales. Tendremos control total sobre las acciones del protagonista y podremos elegir diferentes estrategias para los demás componentes. Las magias son espectaculares.





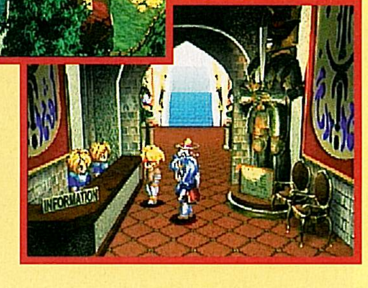



La recreación de todos los poblados raya la perfección absoluta aunque mantienen un estilo impersonal.



Los tiempos de carga en STAR OCEAN THE SECOND STORY son mínimos y prácticamente imperceptibles.










Star Ocean en 16 bits

El 16 de Julio de 1996 apareció el primer STAR OCEAN en *SUPER FAMICOM*. El despliegue gráfico y sonoro estaba a la altura de los mejores del género y poseía detalles novedosos como el *Private Action* o los combates *Full Motion Active Battle*. La mayoría de estos detalles permanecen en la segunda parte.







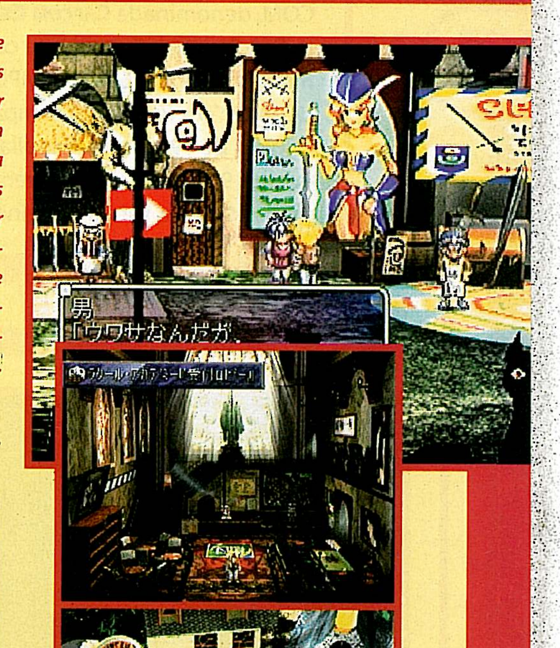


FFVII, envolventes melodías y personajes en 2D con rutinas de *scaling*. Pero al igual que sucedió en el primer STAR OCEAN, TRI-ACE ha tomado demasiadas referencias de otro juego, en este caso de FFVII, y ha intentado desbordar nuestros sentidos con docenas y docenas de impresionantes escenarios: pueblos, bosques, cuevas, castillos, montañas, puertos, mansiones. No estoy menospreciando el grandilocuente trabajo de TRI-ACE, ya que todas las localizaciones rayan la perfección y exquisitez más absolutas, pero hay tantas y tantas que acaban convirtiéndose en impersonales y algo rutinarias. Algo parecido le sucede a la banda sonora de **Motoi Sakuraba**. Tiene una calidad creativa indiscutible, se deja oir y es muy variada, pero cuando dejas de jugar, ninguna de sus melodías acude a tu mente como en otros *RPG* legendarios de ENIX. Cualquiera de QUINTET por ejemplo. Con esto no quiero decir que **STAR OCEAN TSS** sea un juego del montón. Me lo he pasado en grande jugando en japonés, y estoy deseando que alguien lo distribuya en Occidente, pero parece como si sus creadores tuvieran que tomar siempre un punto de referencia para dar forma a sus juegos. **SOTSS** tiene detalles de exclusividad como la modalidad *Private Action*, que nos dejará visitar escenarios sin la compañía de otros personajes, mezclar *items* para crear otros o ganar *skill points* para mejorar nuestras técnicas de lucha, dotes musicales, culinarias e incluso literarias. Los combates en **SOTSS** son similares a los del primer STAR OCEAN: *semi Action RPG*. Otros detalles del buen hacer de TRI-ACE son el inexistente tiempo de carga, un curioso menú de sonidos y las sobresalientes escenas *CG* que adornan determinados momentos. El primer *RPG* de ENIX ya está aquí, y ahora sólo falta que alguien lo traiga a **España**.

THE ELF

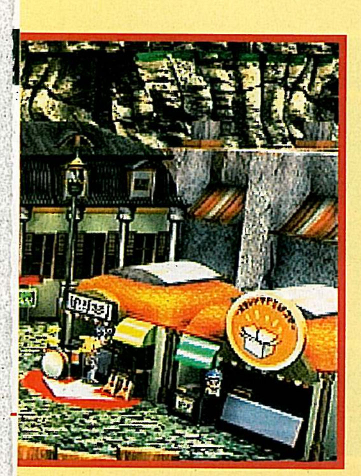
SUPER Information

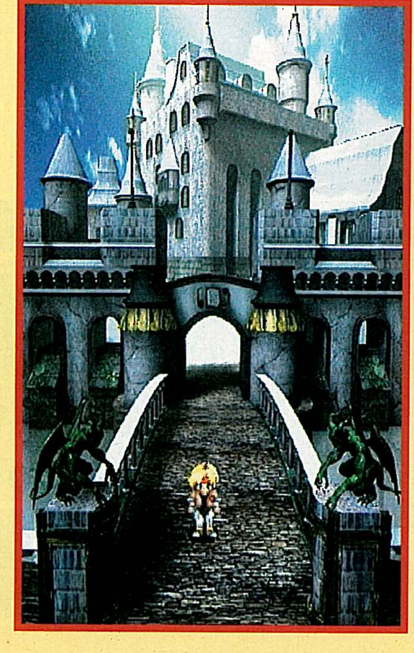
FORMATO	2 CD ROM
PRODUCTOR	ENIX
PROGRAMADOR	TRI-ACE

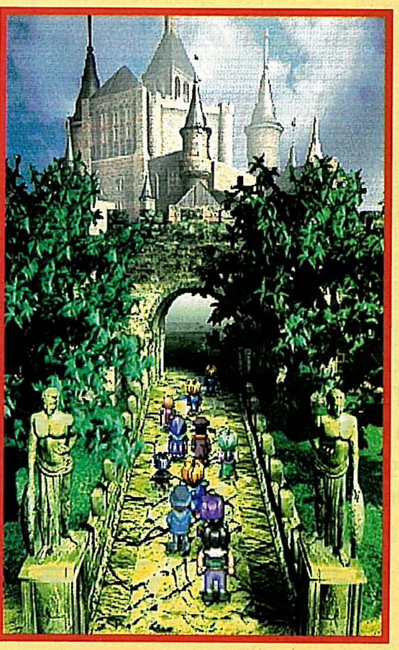


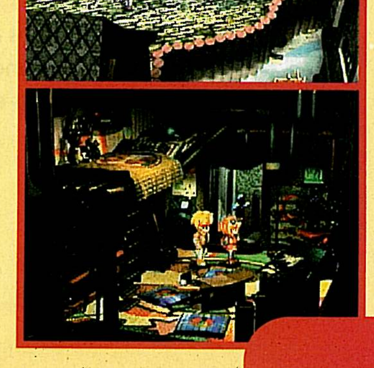
Las tiendas de armas y otros items de valor están a la orden del día, aunque a veces tendremos que abandonar momentáneamente al resto de compañeros para conseguir valiosos objetos.

La entrada al primer castillo de STAR OCEAN TSS está acompañada por un revelador scroll vertical













La solicitada colección de clásicos de CAPCOM pegó el pistoletazo de salida el 27 de Agosto con el lanzamiento del primer volumen, una recuperación del célebre 1942 y dos de sus secuelas. Luego le seguirán GHOSTS´N GOBLINS, MERCS, COMMANDO y muchos más.



▲ **1942.** Desde que vio la luz allá por 1984, este título esta considerado como un mito dentro del universo de los *shoot´em-up*. No muy potente a nivel gráfico, pero divertido como pocos.

▼ **1943.** Tres años de diferencia (es de 1987) respecto a su predecesor permitieron a CAPCOM lucirse mucho más en el aspecto gráfico, además de incorporar dos jugadores simultáneos.



Desde finales de Agosto hasta fin de año, los afortunados usuarios nipones van a ser testigos y beneficiarios del lanzamiento de la ansiada colección de clásicos de CAPCOM, denominada **CAPCOM GENERATION**. Cinco volúmenes para ***PLAYSTATION*** y ***SATURN***, que contendrán los títulos más míticos de la CAPSULE COMPUTERS, empezando por la saga de *shoot´em-up* 1942. Acompañando a la celebrada ***COIN-OP*** original de 1984, esta recopilación incluye su inmediata secuela, 1943, así como una versión especial de esta última, llamada 1943 KAI, totalmente inédita fuera de **Japón**. Quizá se

CAPCOM GENERATION I

PlayStation

echa en falta en esta colección la incorporación del tercer episodio de la saga, el inolvidable 1941, o la última entrega en llegar a los salones recreativos, el explosivo 194X. Sea como fuere, este primer volumen de **CAPCOM GENERATION** merece estar a cualquier precio en las estanterías de los buenos aficionados, aunque sea por la cantidad de opciones *extra* incluidas en el CD, como galería de ilustraciones, *storyboards* e información completa y detallada (en japonés) sobre los tres títulos. Y agarraos, porque el siguiente volumen de **CAPCOM GENERATION** está protagonizada por la saga GHOSTS´N GOBLINS. **NEMESIS**

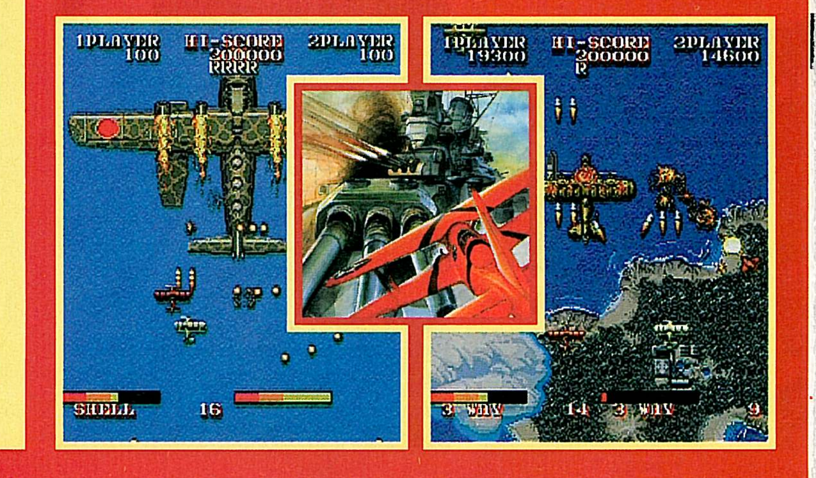


Esta es sólo una de las numerosas imágenes de la publicidad de las tres COIN-OP presentes en la recopilación.

SUPER Information

FORMATO	CD-ROM
PRODUCTOR	CAPCOM
PROGRAMADOR	CAPCOM

▼ **1943 KAI.** Al año siguiente del lanzamiento de 1943, CAPCOM creó esta curiosa variación del capítulo anterior, sustituyendo los *Zeros* japoneses y *P-38J* americanos por peculiares biplanos de la primera guerra mundial. Inédito fuera de Japón.



ARREPENTÍOS



El fin de la guerra está cerca.
Maneja a la archiconocida estrella cinematográfica Bruce Willis como Trey Kincaid, físico y defensor a ultranza del mundo.

Toma el control del mismísimo Bruce Willis, capturado y escaneado para el juego de más acción de todos los tiempos.



Lucha contra hasta 8 jugadores al mismo tiempo con múltiples armas como lanzallamas, semi-automáticas,...



Explora fábricas gigantescas, prisiones, cloacas e increíbles escenarios en un entorno en 360º.



Un juego para PlayStation ® protagonizado por Bruce Willis.
El fin comienza en noviembre.







ACTIVISION®



C/ Velázquez, 10-5º Dcha, 28001 Madrid.
Telf.: 91 576 22 08 - Fax: 91 577 90 94
Asistencia al cliente: 91 578 05 42
http://www.proein.com

TUROK 2

ACCLAIM
IGUANA ENT.
256 MEGAS EE.UU.

Los saurios se toman la revancha



Nunca falta a nuestro alrededor el típico amigo de las sentencias refraneras que, en un alarde de sabiduría milenaria (y como única intención la de chafarnos el ánimo), dice aquello de «segundas partes nunca fueron buenas». Por suerte para nosotros, en el mundo del videojuego abundan ejemplos que ilustran todo lo contrario, y con la llegada de **TUROK 2** puede que estemos ante una prueba más de que las continuaciones merecen la pena. Abandonando buena parte de las señas de identidad que situaron a TUROK entre los mejores *shoot´em-up* de ***NINTENDO 64***, **TUROK 2** supone una auténtica revolución y no una continuación de esas que, simplemente, repiten el concepto cambiando los escenarios, los personajes o algunos elementos de la mecánica de juego. Aunque la apuesta pueda parecer un tanto arriesgada, los programadores de ACCLAIM han cuidado tanto los detalles que ni el más fanático de los seguidores del primer TUROK podrá hacer sangre con lo ahora ideado. A pesar de estar ante una versión *beta* con tres

*Los nuevos diseños de los personajes y los escenarios son realmente alucinantes y de lo mejor que hemos visto en **NINTENDO 64**. Por suerte, el aspecto técnico se encuentra a la misma altura del gráfico.*





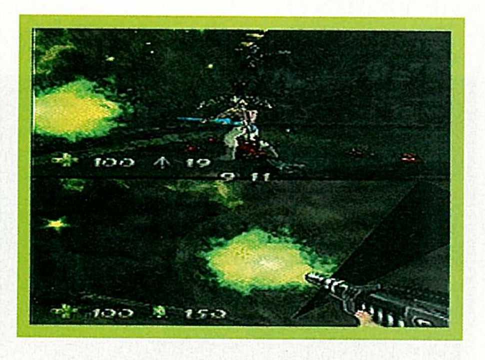


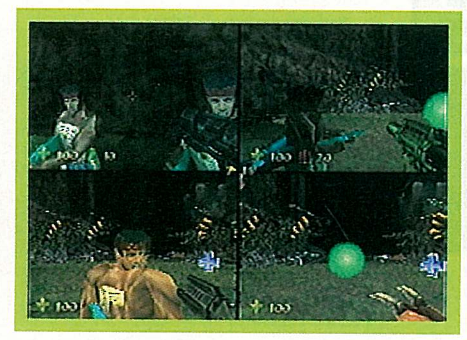
*Obsérvese en esta imagen la expresión de horror del sauro al conocer la dimisión de **Clemente**. Tras los ceses de **Carrascal** y **Zubizarreta**, el pobre animalito ya no pudo soportar la pérdida de otro de sus embajadores en la era actual. Sus restos serán enterrados en **Atapuerca** a petición de los suyos.*

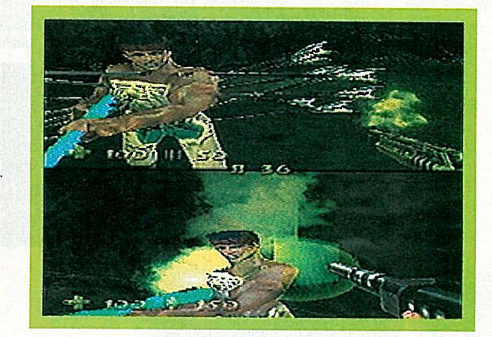




Varios Jugadores







Como en la vida hay algunas cosas que son más divertidas cuando son dos o más los que juegan. Los programadores de TUROK 2 han decidido crear un modo para varios jugadores. De momento, en esta *beta* nos referimos, no hemos podido conocer todas sus posibilidades pero promete ser una fuente inagotable de risas. Y sino, mirad arriba cómo quedan alguno de los guerreros...









*A diferencia de la entrega anterior, en **TUROK 2** las fechas se quedan clavadas allí donde dan. Nuestra primera víctima, por «pringao» y lento, fue este extraordinario ejemplar de jamón de Raptor. Las paletillas, mucho más listas, lograron escapar.*

*En la imagen superior, podéis observar (o casi) el nuevo y tenebroso «look» de la mayoría de los escenarios de **TUROK 2**. La oscuridad reinante nos obligará a utilizar de manera casi continua una pistola de señales.*



niveles, **TUROK 2** se asemeja más a la nueva hornada de *shoot´em-up* para ordenador que al típico *look* de los títulos de ***NINTENDO 64***. En el nuevo diseño gráfico, por ejemplo, ha desaparecido aquel efecto de niebla que envolvía gran parte de los escenarios y ahora todo tiene un aspecto tan definido que muchos de los elementos parecen haber sido retocados como los dibujos de los cómics. Tampoco cabe comparación en el tema de los enemigos, ya que aquí tanto el diseño como en la animación, los personajes son mucho más potentes y espectaculares. Las únicas pegas que se le podrían poner a este sensacional despligue gráfico es la excesiva oscuridad de algunos escenarios y la ausencia de enemigos con aspecto humano (seguramente para evitar los problemas de censura con países como **Alemania**). Pero ambas cosas son meras anécdotas si lo comparamos con el tremendo cúmulo de aciertos que atesora **TUROK 2**. Además, se mueve mucho mejor, más suave y a la misma velocidad que su antecesor.

En lo que se refiere a jugabilidad, a la clásica estructura



TURBO 2









En esta entrega disparar y buscar objetos no lo es todo







*La galería de monstruos de **Turok 2** es mucho más extensa y variopinta que en Turok. Por desgracia, o más bien por miedo a la censura de ciertos países especialmente escrupulosos, en este amplio bestiario se han olvidado de todo aquello que pueda tener algún parecido con los seres humanos.*

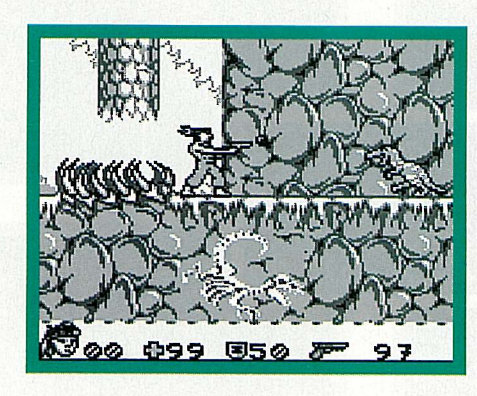


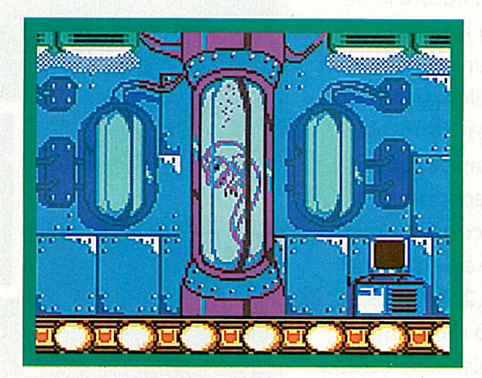
del juego, se le han añadido algunos elementos que, aunque no sean novedosos y los hayamos visto en títulos como Golden Eye, van a hacernos disfrutar de lo lindo. Misiones dentro de cada fase, la posibilidad de montar sobre Raptors o Pterodáctilos, algunas armas con mirilla que nos permiten ver haste el color de ojos de los enemigos y otras alucinantes innovaciones, hacen que **Turok 2** se aleje bastante de su tradicional esquema de juego. Lo que no ha cambiado, y no sabemos si alegrarnos o no, es la presencia de jefes finales (cuatro, según parece) y el descomunal tamaño de sus ocho fases.

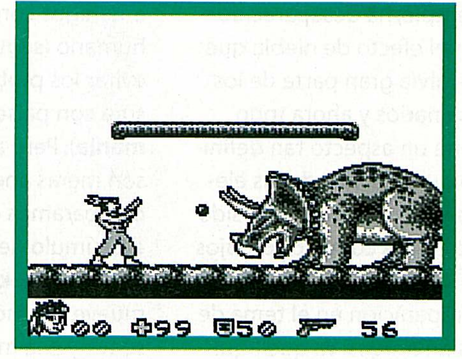


Cuando llegue la versión final podremos confirmaros si es verdad eso que dicen que **Turok 2** es dos veces Turok, y si logra tantos elogios como parece que esta versión *beta* anuncia. **DE LUCAR**

Versión Game Boy







La versión de Turok 2 para *Game Boy* y *Game Boy Color* estará también en las tiendas en pocos meses. Como en la primera entrega para la portátil de NINTENDO, ambas versiones han sido creadas por el genial grupo español BIT MANAGERS.

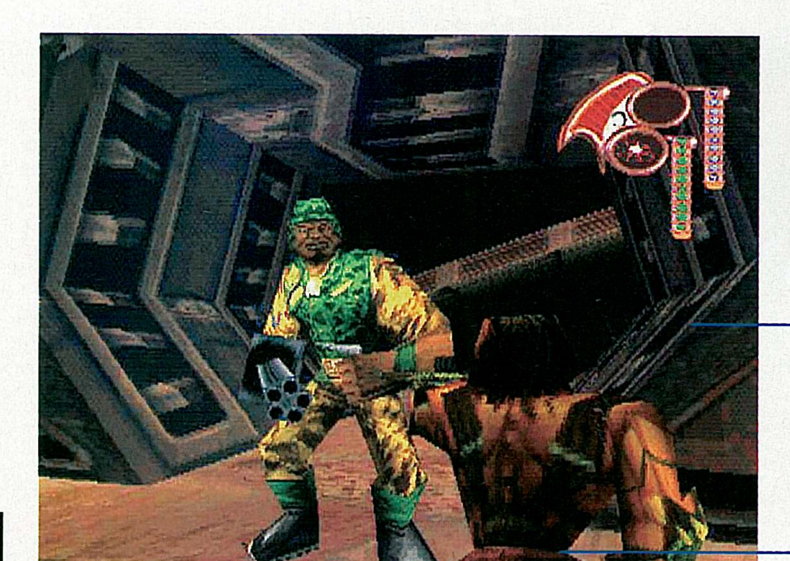

PSYGNOSIS
PlayStation
A LA VENTA A PARTIR DE NOVIEMBRE
REGLA 157 N
'Se impondrá una penalización de tiempo al piloto que, a juicio de los comisarios, adelante innecesariamente a otro piloto durante la primera vuelta.'
FIA Sporting regulations.
Reglamentación Oficial de la FORMULA 1'98
FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP
FORMULA 1 98
OFFICIALLY LICENSED GAME
© 1998 Psygnosis Limited. Developed by Visual Sciences. Psygnosis and the Psygnosis logo are ™ or ® of Psygnosis Ltd. An official product of the FIA Formula One World Championship. Licenced by Formula One Administration Limited. All rights reserved. " " and "Playstation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

SUPER NUEVO

PEQUEÑOS GUERREROS

Protagoniza una guerra de bolsillo

Electronic Arts
DreamWorks
CD ROM E.E.U.U.



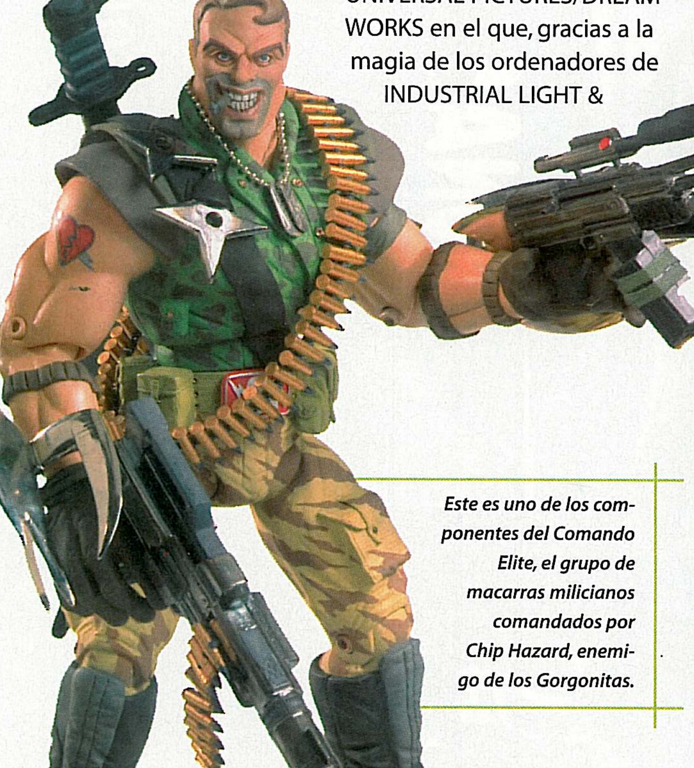
SMALL SOLDIERS

*Algunas vistas del juego, como la denominada Sniper, ofrece sobrecogedoras escenas como la de la izquierda, donde podemos ver a **The Scope**, vestido del soldado de los Village People, a punto de recibir un supositorio de plomo.*

La última locura surgida de la mente del creador de los **Gremlins**, **Joe Dante**, nos presenta a unos muñecos de acción, simples juguetes que cobran vida al estilo Toy Story, con la peculiaridad de que están divididos en dos facciones diferentes, los Gorgonitas y el Comando Elite, y toman una tranquila ciudad de **Ohio** como campo de batalla. Esta es más o menos la línea argumental de **Pequeños Guerreros**, el último film producido por el tándem UNIVERSAL PICTURES/DREAMWORKS en el que, gracias a la magia de los ordenadores de INDUSTRIAL LIGHT & MAGIC, los muñecos cobran vida, ante los aterrorizados ojos de los humanos. Presentada oficialmente en el pasado **E3**, la adaptación al videojuego de la película ha corrido a cargo de DREAMWORKS INTERACTIVE (así todo queda en la familia) y será distribuida por ELECTRONIC ARTS. Aunque la copia del juego que ha llegado hasta nuestra redacción es una simple *beta*, ya se puede apreciar el gran trabajo cosechado por los chicos de **Spielberg**, sobre







Este es uno de los componentes del Comando Elite, el grupo de macarras milicianos comandados por Chip Hazard, enemigo de los Gorgonitas.

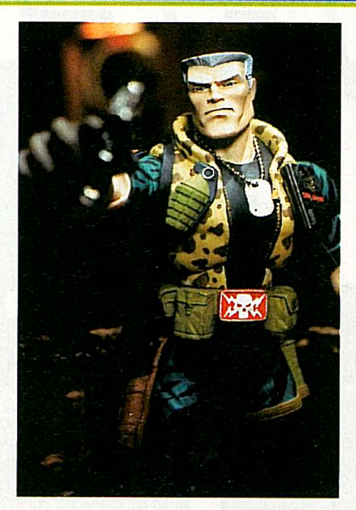






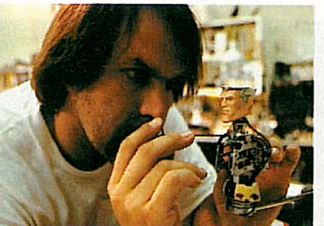
Pequeños Guerreros: La Película

De inminente estreno en nuestro país en este mismo octubre, PEQUEÑOS GUERREROS es una ambiciosa coproducción de ESTUDIOS UNIVERSAL y DREAMWORKS, que algunos críticos ya han venido a calificar como un TOY STORY con mala leche. Nada extraño si tenemos en cuenta que ha sido llevada a la pantalla por **Joe Dante**, director de GREMLINS, AULLIDOS o la delirante AMAZONAS EN LA LUNA. Los efectos especiales, absolutamente prodigiosos, son obra de INDUSTRIAL LIGHT & MAGIC y **Stan Winston**, rey de los animatronics y ganador de cuatro oscars por JURASSIC PARK, TERMINATOR II y ALIENS.



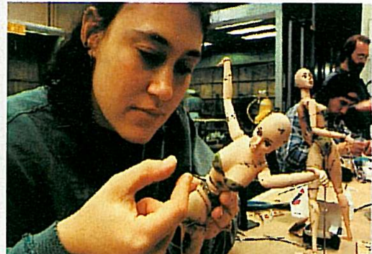












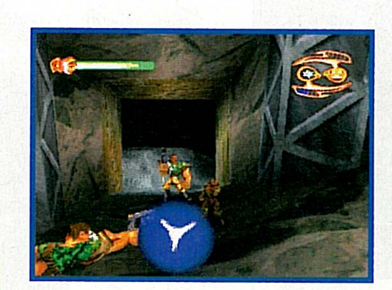




todo en lo referente a la suavidad del *engine 3D*. En esta *beta* por ahora, únicamente se puede elegir a uno de los protagonistas, Archer, jefe de los Gorgonitas (que cuenta en la película con la voz de **Frank Langella**), y jugar en unos pocos niveles. La versión final ofrecerá nada menos que quince niveles para uno o dos jugadores (cinco más en caso de uno solo) y doce escenarios diferentes. La tecnología *Morph-X*, responsable de la sobrecogedora animación del T-Rex de EL MUNDO PERDIDO, ha sido convenientemente utilizada para dar vida a los 16 personajes con que cuenta el juego, para cuyo manejo se hará recomendable el uso de *Dual Shock*. En unos meses esperamos ofreceros imágenes del juego completo.

NEMESIS

Pequeños Guerreros está basado en un film de Joe Dante, director de Gremlins







Archer, jefe de los Gorgonitas (los buenos de la película), es el protagonista absoluto de la versión beta de PEQUEÑOS GUERREROS a la que hemos tenido acceso por ahora.

Modo Dos Jugadores

1



2



Aunque nuestra beta todavía no dispone de esa opción (por tanto no hemos podido verlo), la versión final de PEQUEÑOS GUERREROS tendrá uno de los modos versus más divertidos que se recuerda.

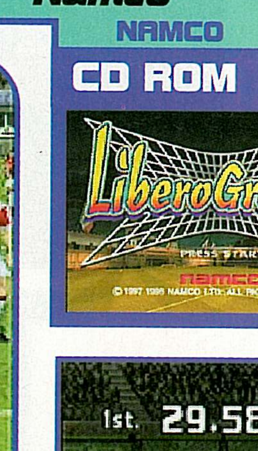
1 Además de las armas propias, el juego permite usar diversos artilugios, como cañones o robots.
2 Este modo de juego promete asegurar horas y horas de piques entre los amigos.



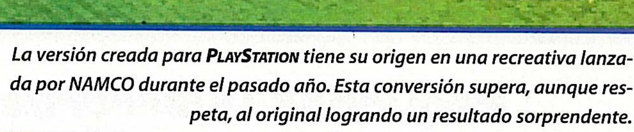
SUPER NUEVO

LIBERO GRANDE

Namco
NAMCO
CD ROM
JAPON



Solo ante el partido



*La versión creada para **PlayStation** tiene su origen en una recreativa lanzada por NAMCO durante el pasado año. Esta conversión supera, aunque respeta, al original logrando un resultado sorprendente.*







*NAMCO rompe con el formato de su saga **Prime Goal**. Este juego permite ponerse en la piel de un solo jugador durante los 90 minutos de un partido.*

Las repeticiones permiten una gran variedad de perspectivas. Así, es posible obtener desde planos casi aéreos hasta perspectivas que siguen muy de cerca el balón.

Basado en una recreativa, el fútbol de consola toma una nueva dimensión con un juego que recoge una nueva concepción del deporte rey. La clave esta en controlar siempre al mismo jugador, en un alarde de imaginación dentro de un género en el que parecía que todo estaba ya inventado. Cada año son muchos los simuladores de fútbol que llegan hasta el mundo de las consolas. En ellos se mejoran los gráficos, se incluyen nuevas competiciones y opciones, o se limitan a recoger las incorporaciones de la última temporada. Sin embargo, el esquema clásico a la hora de controlar al jugador que más cercano se encuentra al balón no ha sido puesto en duda hasta el momento. Los primeros en romper con esta norma en 32 *bits* han sido los japoneses de NAMCO con su recreativa **Libero Grande**. El éxito logrado les ha llevado a crear una versión para ***PlayStation*** con el mismo título. Con su lanzamiento, surge un nuevo concepto de los simuladores de fútbol que se basa en

La novedad más importante de ***Libero Grande*** *es el sistema de control incorporado. La principal aportación es que el control del movimiento se limita a un sólo jugador, mientras que de los restantes sólo es posible determinar el momento en el que sueltan el balón.*



Con este juego llega una nueva concepción del fútbol

controlar a un mismo jugador durante todo el partido. Este sistema, ya utilizado en simuladores deportivos de otros deportes como NBA Jam, permite acercarse a lo que realmente sucede en un terreno de juego. El jugador controlado tiene total libertad para desmarcarse, ayudar en defensa o dirigir el ataque. Para ello cuenta con el control total de su jugador y con la posibilidad de hacer que los restantes pasen o chuten mediante una orden, pero nunca controlar su movimiento.





Para elegir el jugador controlado puede optarse entre una variada gama de futbolistas con diferentes características.



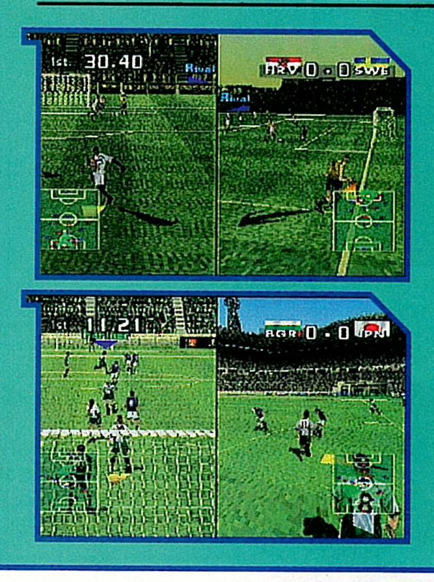




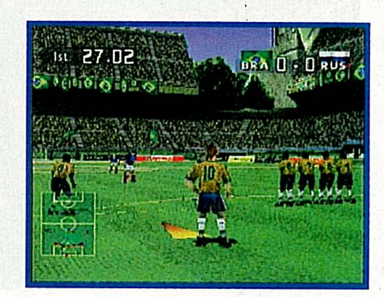
El apartado gráfico, recoge perfectamente las evoluciones del juego, aunque para ello hay que tener siempre la vista puesta en el balón. Los estadios que rodean los terrenos del juego ofrecen un escenario adaptado a cada uno de los países donde se practica el fútbol. Para aliñar el juego se ofrecen diferentes jugadores, con algunas similitudes a los reales, así como una amplia variedad de selecciones nacionales. Las diferentes competiciones incluidas es otro elemento a considerar en un juego a primera vista extraño, pero con el que se permite disfrutar, en toda su esencia, de lo que es un partido de fútbol metido en la piel de un jugador. La simulación más pura.

CHIP & CE

Dos Jugadores



Es posible disputar partidos en la modalidad de dos jugadores, ya sea contando con ambos en el mismo equipo, o en selecciones diferentes. Para representar esta modalidad se emplea el sistema de pantalla partida para seguir correctamente el desarrollo del juego.





SUPER NUEVO

FORMULA 1'98

PSYGNOSIS

VISUAL SCIENCES

CD ROM REINO UNIDO

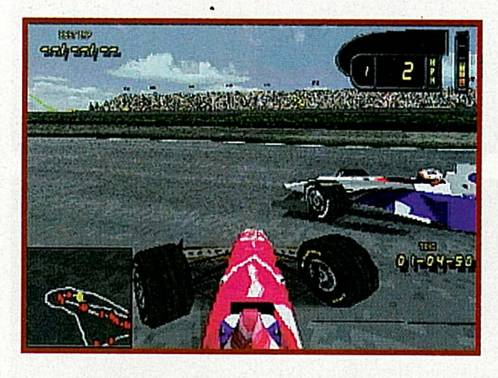
La tercera velocidad

La tercera parte de la saga de PSYGNOSIS llega hasta los 32 *bits* de SONY con un nuevo grupo programador. Entre las mejoras hay que destacar la posibilidad de que participen cuatro jugadores de forma simultánea, así como algunas novedades gráficas. La primera parte de FORMULA 1 puso el listón muy alto a la competencia dentro de su género. Su sucesor, FORMULA 1'97, dio una vuelta más de tuerca para crear un simulador más completo tanto en el apartado visual como en el de la jugabilidad. Los responsables del enorme éxito logrado por ambos juegos fueron BIZARRE CREATIONS, a los que en esta ocasión sustituye un nuevo y, por ahora, desconocido grupo programador denominado VISUAL SCIENCES. El trabajo de esta compañía ya se deja notar, y aunque todavía no esté completamente terminado el juego, ya se pueden apuntar algunas de las características de la última creación de PSYGNOSIS. Para empezar, destaca una *intro* en la que se muestran unas impresionantes imágenes generadas por ordenador. El comportamiento de los coches sobre los circuitos hace prever que la jugabili-



EDITOR DE PILOTO

Puedes personalizar el juego gracias al editor de nombres incorporado.











Intro



La puesta en escena da muestras de la calidad del juego gracias a una *intro* en la que se ofrecen impresionantes imágenes que muestran la gran espectacularidad de la **Fórmula Uno**.

Perspectivas







Uno de los aspectos renovados es la gama de cámaras incluidas. En este apartado está previsto incluir la posibilidad de observar a los competidores mediante la inclusión de los retrovisores, detalle que soluciona la pérdida de control del vehículo cuando utilizamos la cámara posterior.

1 *La cámara casi aérea permite una perspectiva muy amplia del trazado del circuito.*

2 *Esta vista permite seguir la carrera tomando como referencia la parte delantera del bólido.*

3 *La perspectiva frontal es una de las más espectaculares, aunque poco práctica.*





TRADUCCION
Los menus en castellano vuelven a ser incluidos en esta entrega.



TERCERA ENTREGA
***Formula 1´98**, uno de los grandes exitos de **PSYGNOSIS**, es la tercera parte de una saga que cuenta con dos grandes antecedentes.*





GRUPO PROGRAMADOR
La renovacion de la tercera parte de esta exitosa serie se ha confiado a VISUAL SCIENCES.





dad será uno de sus puntos fuertes, aunque hasta en este momento sólo esté disponible uno de los modos de juego. Sin embargo, si se aprecia una amplia variedad de cámaras, y eso que aún falta por añadir alguna más. Entre las novedades aún ausentes, hay que citar la inclusión de retrovisores con los que es posible observar a nuestros rivales sin necesidad de recurrir a la desconcertante cámara desde la parte anterior del coche. Otro de los aspectos reseñables es el aumento en el número de jugadores simultáneos. Así, en la primera entrega sólo era posible que dos jugadores participaran a la vez mediante el cable *link*. En la segunda se sustituyo este sistema por la pantalla partida, mientras que para esta ocasión se amplia a cuatro el número de jugadores simultáneos utilizando tanto el cable *link* como la división en ventanas. Como es habitual, los pilotos y escuderías reales vuelven a protagonizar un juego que también tiene prevista su aparición para ***Nintendo 64***.

CHIP & CE



PILOTOS Y ESCUDERIAS REALES
*del circo de la **Formula Uno** están incluidos y son los protagonistas de este juego.*



NINJA

Mas vale tarde...

EIDOS
CORE DESIGN
CD ROM
REINO UNIDO

Que se lo digan a los usuarios de **Saturn**, que todavía esperan sentados la entrega de Fighting Force para la máquina de SEGA. **Ninja: Shadow Of Darkness** parecía llevar el mismo camino, ya que en un principio debería haber salido al mercado justo después de Fighting Force, pero pasaban los meses y nada de nada. Por fortuna, y entre tanto Tomb Raider, CORE DESIGN ha tenido el detalle de lanzar el juego de una vez, para deleite de los propietarios de **PlayStation**. A pesar de que tantos meses de retraso auguraba (como pasa en muchos de estos casos) una «patata» de juego, lo cierto es que por lo poco que hemos podido ver de una *demo*, **Ninja** promete y mucho. Con una perspectiva isométrica que recuerda y mucho al añorado clásico Last Ninja de **C64**, **Ninja** supera con creces al reciente Deathtrap Dungeon tanto en la animación de los personajes como en la suavidad con que discurren los escenarios. Dotado de catorce gigantescos niveles y más de 50 enemigos diferentes, **Ninja** recrea a la perfección el **Japón** feudal, en el que no faltan samurais, soldados y ninjas de clanes rivales. Ojala que esta *demo* no sea el preludio de otro año de espera y pronto podamos tener en nuestras manos el juego completo.

NEMESIS









Aunque la demo jugable sólo permite avanzar en una pequeña porción de mapeado, ya se pueden apreciar algunos detalles impresionantes, como el tormentón cayendo sobre el bosque, con lluvia y rayos.

Ninja ha tardado lo suyo en salir al mercado, pero la espera ha valido la pena







Ninja no es sólo un juego de acción. Sera preciso encontrar y utilizar diversos objetos durante la aventura.

La Cosa Promete



1 *Core se atreve incluso a mostrar primeros planos del ninja y sus enemigos.*

2 *La demo jugable se acompaña con un vídeo que muestra otras muchas fases.*

3 *Algunos enemigos llegan a ocupar casi la totalidad de la pantalla de juego.*

All Star Tennis '99

Desafía a tus estrellas

- 8 de los mejores jugadores del tenis mundial. M. Chang, J.Novotna, G. Kuerten, R.Kracjicek, M. Philippoussis, A. Coetzer, C. Martinez, J. Bjökmanl.
- 8 pistas diferentes con diferentes superficies de juego.
- Golpes especiales: Dejadas, "Smash", Revés, Globos, Voleas.
- Movimientos exclusivos: Todos los tenistas tienen 3 movimientos especiales y uno personalizado para cada jugador.
- 3 Modos de juego: Smash Tenis, Arcade y tenis bomba.











UBI SOFT S.A.
Edificio Horizon - Ctra. de Rubí, 72-74
08190 Sant Cugat del Vallès (Barcelona)
Tel. 93 544 15 00 - Fax 93 589 56 60
http://www.ubisoft.es



SUPER NUEVO

STARSHOT: SPACE CIRCUS FEVER

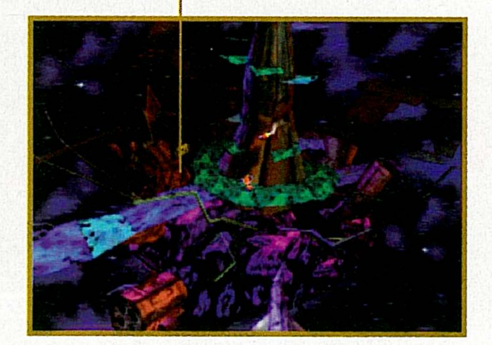
Más plataformas para Nintendo 64

INFOGRAMES
OCEAN
96 MEGAS
REINO UNIDO



En la pantalla principal varios robots que proporcionan información acerca del siguiente planeta (o nivel) que se vaya a afrontar.

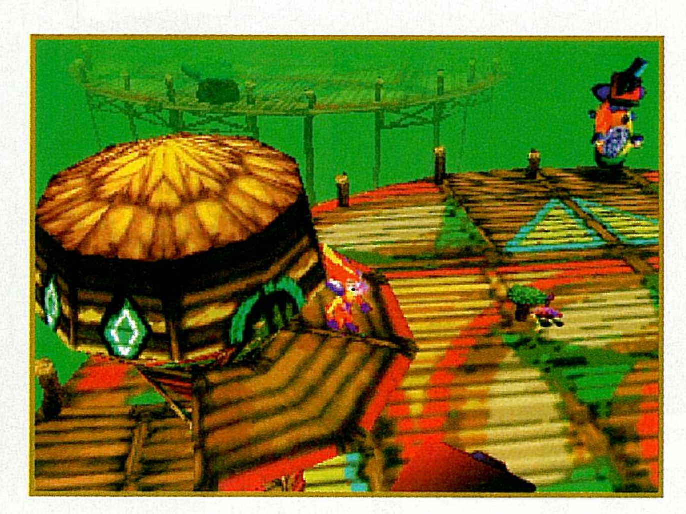
El estado en que se encuentra actualmente el motor 3D es bastante esperanzador. Permite crear escenarios bastante complejos, pero aún debe mejorarse bastante la velocidad.

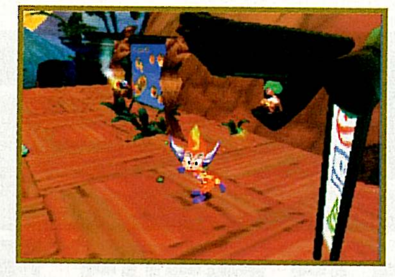
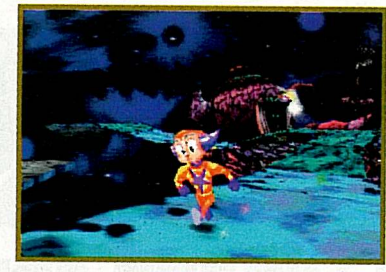


Aunque éste es uno de los géneros que más competencia ofrece en ***Nintendo 64***, a INFOGRAMES no le ha temblado la mano a la hora de programar su particular respuesta a clásicos como Mario 64 o el más reciente Banjo Kazooie. La empresa, desde luego, no es nada sencilla, pero por ello se ha apoyado en el posible carisma de los personajes para lograr una mayor aceptación por parte de los usuarios. Así, a los dos simpáticos ejemplares que aparecen en estas páginas, se le suman infinidad de seres de todos los tamaños, formas y colores, aunque su personaje protagonista se perfila, según fuentes bien informadas, como la futura mascota de la compañía francesa (sin renunciar al clásico armadillo, claro está). El juego en sí no se caracterizará por ser una aventura lineal. Ni mucho menos. La libertad de movimientos por los numerosos mapeados del juego será la tónica general, a lo que habrá que añadirle la necesidad de dialogar con todos los personajes del juego. De cualquier modo, un ser con forma de «nosequé» nos acompañará durante todo el juego, proporcionándonos la ayuda necesaria para no perdernos por los primeros niveles. Uno de los fuertes del juego puede radicar en la calidad de sus gráficos, y aunque la versión que tenemos en nuestro poder no está ni mucho menos finalizada, lo más seguro es que el motor 3D se vea especialmente mejorado, sobre todo en un aspecto como la suavidad de movimientos, que

El escritor

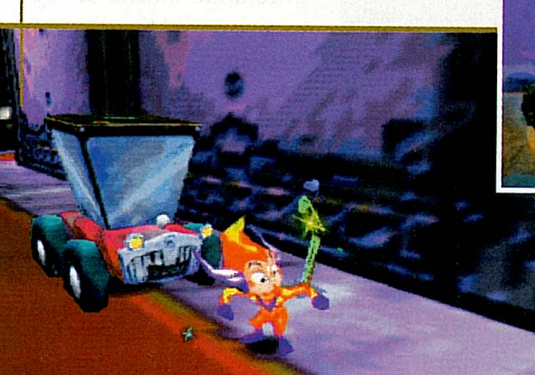
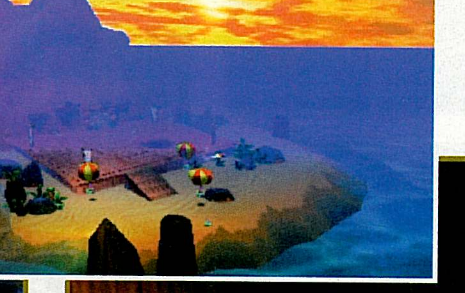
Una de las estancias más logradas a nivel gráfico es la habitación en que aparece este esperpéntico escritor.



STARSHOT es una de las apuestas más importantes de INFOGRAMES para estas navidades

Viendo pantallas como las que hay sobre y bajo estas líneas, es fácil pensar que SPACE CIRCUS pueda pugnar por un buen lugar dentro de las plataformas.



Si algo tiene este STARSHOT: SPACE CIRCUS FEVER es, además de un nombre interminable, variedad. Por otro lado, y como se observa en las capturas superiores, no se le dan nada mal los espacios abiertos.



El personaje protagonista cuenta con todas las papeletas para convertirse en la mascota de INFOGRAMES.

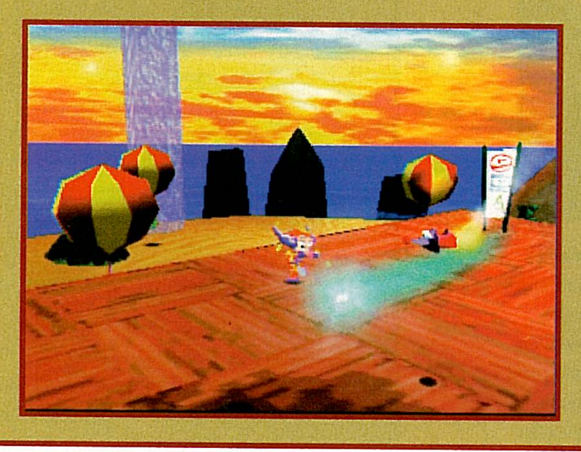




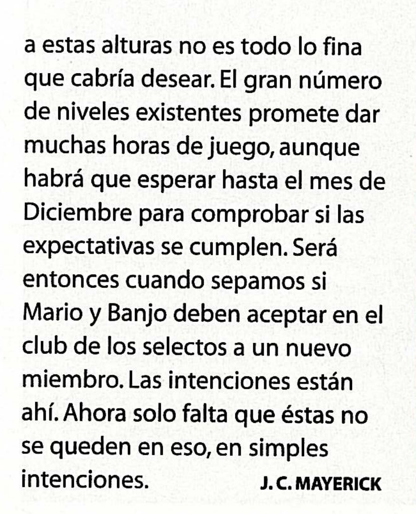
Efectos de luz



De acuerdo que el motor 3D todavía cuenta con ciertos fallos (que a buen seguro se subsanarán en breve), pero si algo queda claro es que en cuanto a efectos de luz, STARSHOT estará bien servido. estos son sólo unos pocos ejemplos.




a estas alturas no es todo lo fina que cabría desear. El gran número de niveles existentes promete dar muchas horas de juego, aunque habrá que esperar hasta el mes de Diciembre para comprobar si las expectativas se cumplen. Será entonces cuando sepamos si Mario y Banjo deben aceptar en el club de los selectos a un nuevo miembro. Las intenciones están ahí. Ahora solo falta que éstas no se queden en eso, en simples intenciones. **J. C. MAYERICK**

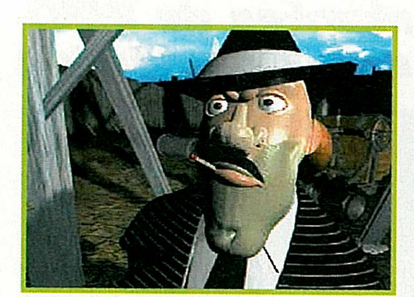


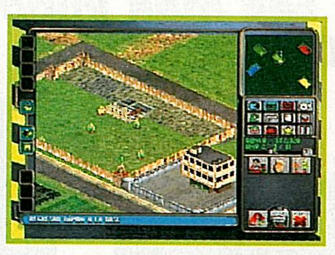
SUPER NUEVO

CONSTRUCTOR

Cuidado con la mafia

ACCLAIM
SYSTEM 3
CD ROM
REINO UNIDO







***INTRO SALVAJE** La secuencia inicial es tan salvaje como divertida, a pesar de que ver ahogarse a un obrero dentro de un pozo de cemento no sea muy agradable. En fin, la mafia funciona así.*



Es difícil encontrar compañía alguna que ose encararse a MAXIS, sin duda la gran dominadora de un género que todavía no sabemos si clasificar como simulación o como estrategia (en los dos encajaría perfectamente). Sagas como SIM CITY o A-TRAIN, entre otras, son una buena muestra de la categoría de dicha compañía. El caso es que ACCLAIM, de la mano de los legendarios SYSTEM 3, se ha atrevido a crear un juego como **CONSTRUCTOR**, un excelente título que ya vio la luz hace algunos meses para los ***COMPATIBLES PC***. En esta ocasión debemos tomar el mando de una constructora más bien chapuza, con el fin de montar el mayor *holding* que se haya visto jamás. Las dificultades no serán sólo financieras, puesto que lo que caracteriza a **CONSTRUCTOR** del resto de juegos del mismo género es la presencia de la mismísima mafia, con la que habrá negociar para no sufrir en nuestras carnes sus despiadadas represalias. En cualquier momento puede aparecer y hacernos un auténtico roto. Lo principal, en estos casos, es que acabe siendo divertido, y aunque todavía no hemos tenido la oportunidad de encararnos mucho con él, parece que el juego promete bastante.

J. C. MAYERICK



No hay nada como hacerse constructor y que la mafia te apriete las tuercas



Dependiendo del tipo de inquilinos que se «adquiera», un mobiliario cutre puede ser la mejor elección.

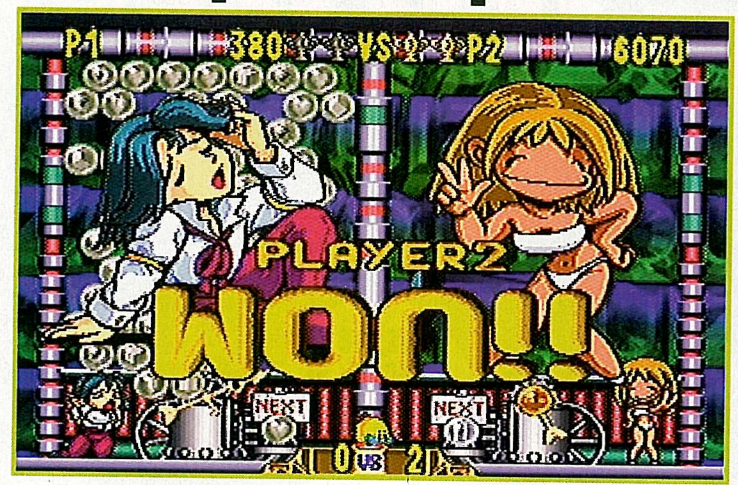
Primeros apuntes



1. *Podemos enfrentarnos a tres enemigos controlados por el propio ordenador.*
2. *Cuenta con traducciónes a varios idiomas, incluido un perfecto castellano.*
3. *Desde la pantalla del mapa se observan las evoluciones de los jugadores.*

BUST-A-MOVE 3DX

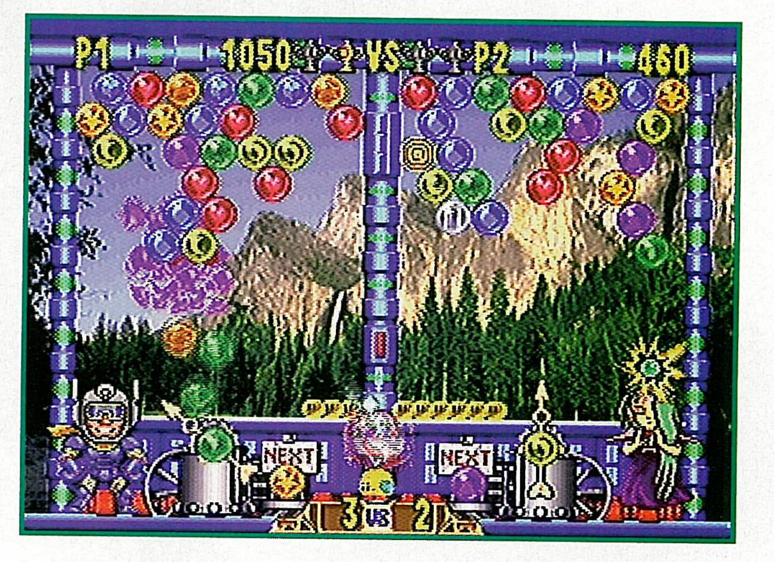
Multiplícate por cuatro



ACCLAIM
ACCLAIM
64 MEGAS EE. UU.



La verdad es que uno ya se hace unos líos tremendos cada vez que le toca analizar un juego de la saga Bust-a-Move. Son tantas las versiones que nos han llegado, y tantas las siglas que van diferenciando cada versión, que se hace cada vez más complicado distinguir qué es lo que diferencia a una de las otras. Sobre todo teniendo en cuenta que dichas diferencias son, en todos los casos, mínimas. En este caso, lo que sí que tenemos claro es que esta entrega tiene todo lo que tenían las anteriores más una suculenta novedad, el modo *multiplayer*. Así, resumiendo, en esta entrega para ***Nintendo 64*** las pompas rebotan en el techo, tenemos la modalidad *Challenge* para resolver las pantallas más complicadas, y el modo *Win Contest* para, emulando a un juego de lucha, ir derrotando uno a uno a cada luchador incluidos jefes finales. Si lo finalizáis seréis recompensados con un truquillo. Por supuesto también tiene el editor de pantalla y el modo *Arcade* normal, en el que podremos competir solos o frente a un amigo o la propia máquina. De todas formas, lo más destacable es el modo para cuatro jugadores simultáneos, la auténtica novedad de esta entrega que hará las delicias de los oculistas debido a lo reducido de la pantalla de juego y la dificultad de distinguir los colores si no jugamos en un televisor de bastantes pulgadas. De todas formas, todas estas novedades son bien recibidas en uno de los juegos más divertidos y entretenidos de la historia de los videojuegos. **THE SCOPE**



La novedad de esta entrega es la inclusión de un modo para nada menos que 4 jugadores simultáneos

Multiplayer



1 *En primer lugar, selecciona tu personaje favorito.*

2 *Ahora ponte las gafas para poder ver con claridad los colores de las pompas.*

3 *Al final comprueba los resultados y averigua quiénes han sido los mejores.*



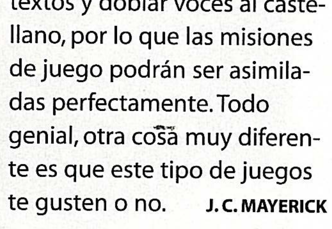


*Al igual que en la entrega de **PlayStation**, se ha incluido un editor para que personalices tus puzzles.*

COLONY WARS VENGEANCE

Psygnosis supera lo insuperable

PSYGNOSIS
PSYGNOSIS
CD ROM
REINO UNIDO



La segunda parte del magnífico COLONY WARS de PSYGNOSIS ha logrado algo que parecía imposible: superar, técnicamente hablando, a su predecesor. Algún tiempo después desde el lanzamiento de COLONY WARS, es justo reconocer que, hoy por hoy, sigue siendo el número uno en su género, por lo menos hasta que esta segunda entrega de la saga vea la luz. Lo que más impacta a primera vista de este **CW VENGEANCE** es la soberbia solidez de su motor 3D. No hablamos sólo de la suavidad con que se mueven todos los elementos por pantalla, sino de la ausencia total de defectos en la presentación, como la pérdida de polígonos o la desaparición prematura de éstos al acercarse demasiado al punto de vista del jugador. Los efectos de luz están a la orden del día, pero lo que es más importante, la jugabilidad, seguirá siendo uno de los fuertes del juego, con un control total (con mando analógico o no) de la nave, lo que permite desarrollar combates al más puro estilo STAR WARS. Además, y para mejorar lo inmejorable, PSYGNOSIS se ha encargado de traducir textos y doblar voces al castellano, por lo que las misiones de juego podrán ser asimiladas perfectamente. Todo genial, otra cosa muy diferente es que este tipo de juegos te gusten o no. **J. C. MAYERICK**

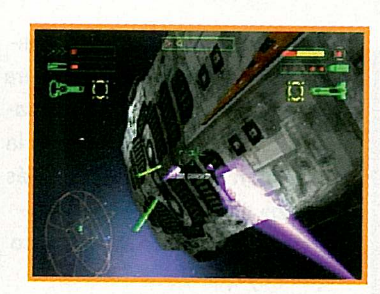
Naves y armas



1 *A bordo de esta nave habrá que superar las más de cuarenta misiones de **CW VENGEANCE**.*

2 *Misiles y varios tipos de láser (algunos anti-escudo) componen el arsenal de la nave.*







Los efectos de luz son sobresalientes, como ya ocurriera en la primera parte de la saga. Es una auténtica delicia sumergirse en unos combates que, en ocasiones, parecen fuegos artificiales.

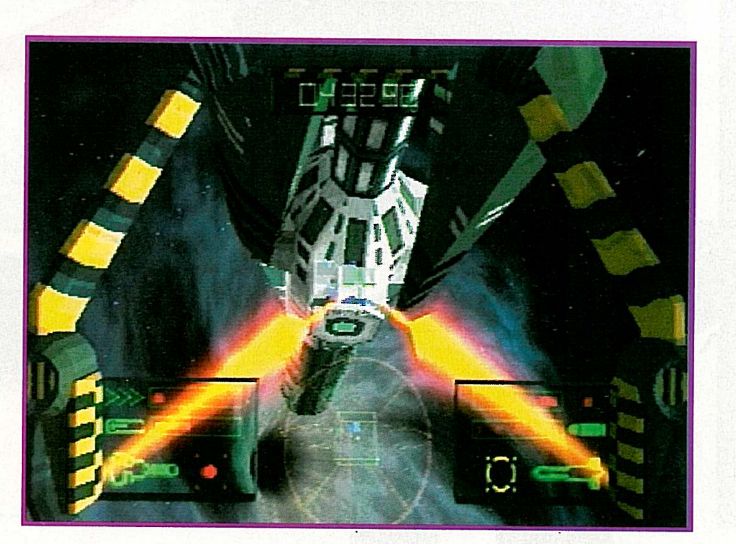


El tamaño de las impresionantes naves nodriza es sólo comparable a las de la mismísima GUERRA DE LAS GALAXIAS.

Padre Kron

1 *En esta nave nodriza se encuentra el objetivo de **CW VENGEANCE**: el Padre Kron.*

2 *Y éste es el Padre Kron, un tétrico ser que busca únicamente la inevitable guerra civil.*



1080° SNOWBOARDING

Sigue la fiebre del snowboarding

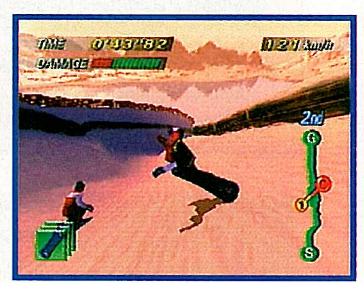
NINTENDO
NINTENDO
96 Megas
JAPON





La calidad gráfica de este juego es el dato más destacado del conjunto. Se nota que tras este programa están los realizadores del genial WAVE RACE, ya que cuenta con un engine hipersuave que mueve a las mil maravillas todo el entorno que rodea a las pistas de nieve.





Después de que SNOWBOARDING KIDS nos sorprendiera hace casi un año por su simpatía y calidad, llega **1080°** con la intención de dar un toque más «serio» al mundo del *snowboard* en ***NINTENDO 64***. Lo primero que hay que decir de este juego es que detrás de él están las manos de los programadores de WAVE RACE, el juego de motos de agua que tanta repercusión tuvo en su día debido al sencillo control de las motos de agua y a la suavidad de movimientos del entorno. **1080°** goza de la misma suavidad dinámica que aquel juego, que ahora tiene mucho más mérito debido a que es mucho más complicado mover un escenario montañoso que uno acuático. Pero no es sólo una buena realización técnica lo que destaca de este título, ya que gracias a un completo menú de modalidades tendremos juego para rato. Desde una competición contra el tiempo, en la que deberemos hacer *slalom* entre unas banderas de colores (cada vez que pasemos por el sitio adecuado se nos premiará con dos segundos imprescindibles para finalizar cada prueba), hasta un modo en el que lo que primará serán las diferentes piruetas, pasando por el típico modo de dos jugadores simultáneos a pantalla partida. Además, y para regocijo de los amantes de los *combos* y demás zarandajas, en el modo entrenamiento podremos practicar nuestros saltos y aprender a hacer auténticas virguerías.







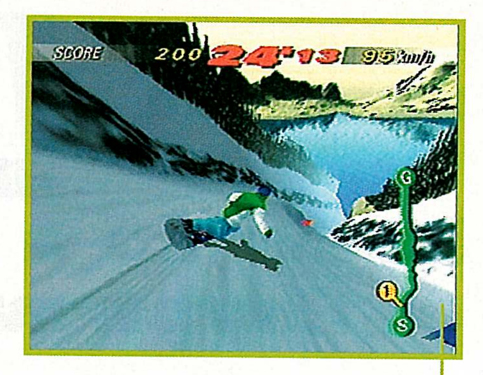
Si seleccionamos el modo Time Attack, seremos recompensados con dos segundos cada vez que sorteemos por el lado indicado cada bandera.

Dos Jugadores

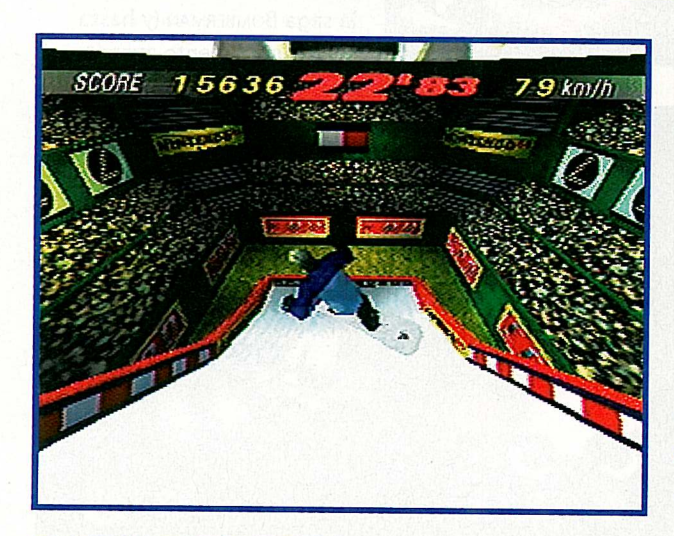
Incluir el modo de dos jugadores simultáneos es, como en todos los juegos deportivos, una obligación. en esta ocasión se ha optado por un split screen horizontal, que destaca por no perder ni un ápice de la suavidad de que hace gala el juego cuando corremos en solitario. además de llegar el primero a la meta, debemos tener cuidado con los trompazos que podamos darnos, ya que tenemos una barra que limita los daños. si la rebasamos, nos eliminarán del juego. también podemos activar el handicap, para igualar así las carreras entre los expertos y novatos.



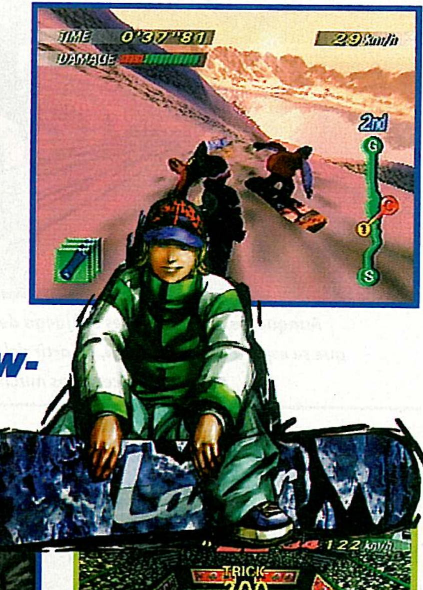




El control de la tabla es perfecto, pero será en los saltos y en las piruetas donde podremos tener algún problema, ya que si bien los combos no son demasiado complicados, conseguir aterrizar bien después de efectuarlos requiere bastante práctica.



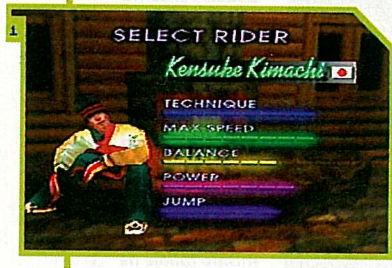




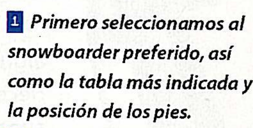
La moda del snowboard parece no tener fin

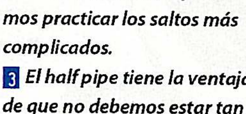
Modo Training

Con esta modalidad, aprenderemos a realizar todos los saltos incluidos. un recorrido lineal con trampolines y un half pipe sirven de escenario para practicar todas las piruetas imaginables. imprescindible antes de acometer los otros modos disponibles en el juego.

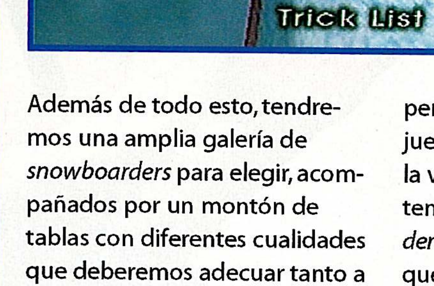








1 *Primero seleccionamos al snowboarder preferido, así como la tabla más indicada y la posición de los pies.*
2 *Si nos decantamos por la pista de trampolines, podremos practicar los saltos más complicados.*
3 *El half pipe tiene la ventaja de que no debemos estar tan pendientes del aterrizaje, que es casi automático.*



Además de todo esto, tendremos una amplia galería de *snowboarders* para elegir, acompañados por un montón de tablas con diferentes cualidades que deberemos adecuar tanto a la modalidad en la que pretendamos competir, como a la prueba que queramos superar. Ya dentro del juego, encontraremos tanto pistas de velocidad, como de *slalom*, y de salto. Sin embargo, y a pesar de lo que muchos podáis pensar, lo primordial en este juego no serán los saltos, ya que la velocidad y el control que tengamos de nuestro *snowboarder* se llevan la palma. El mes que viene os contaremos más de este juego.

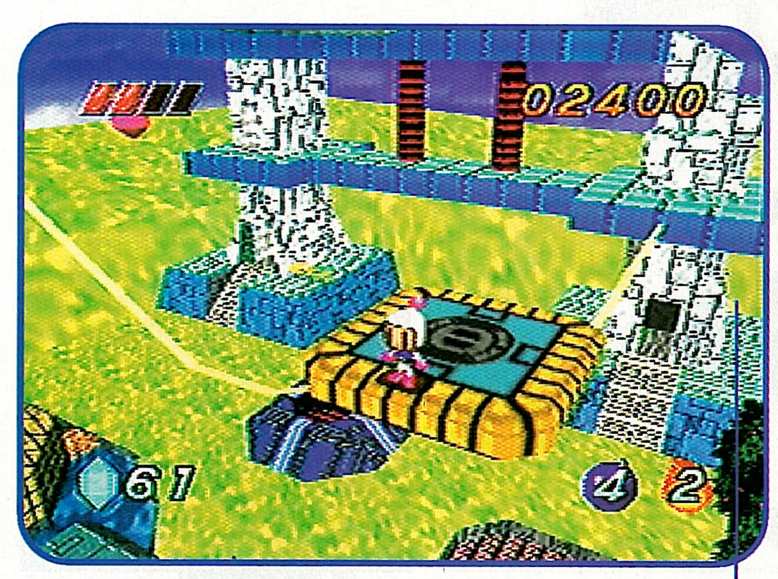
THE SCOPE




BOMBERMAN HERO

La aventura en solitario de Bomberman

Hudson Soft
Hudson Soft
96 Megas
JAPON



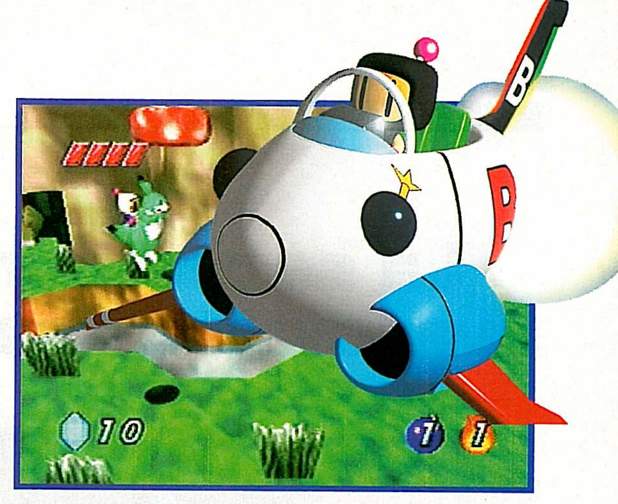
*Aunque las primeras fases del juego desmerecen bastante en cuanto a lo que se espera de **Nintendo 64**, a partir del segundo planeta **Bomberman Hero** nos ofrece escenarios muchos más bonitos y ricos en detalles.*

Con el antecedente del simpático pero algo irregular BOMBERMAN 64 a sus espaldas, esta segunda incursión de la mascota de HUDSON SOFT en la máquina de NINTENDO ha sido bastante más afortunada. Siguiendo el mismo esquema de plataformas 3D, **BOMBERMAN HERO** presenta más de 60 fases diferentes, repartidas en cinco planetas diferentes, en las que nuestro «bombero» favorito vuelve a demostrar su dominio deJos explosivos. Como en BOMBERMAN 64, los angostos pasillos por los que discurrían los BOMBERMAN 2D han dejado paso a escenarios tridimiensionales, aunque como en el caso de CRASH BANDICOOT, con una ruta bien marcada. Entre las novedades que presenta **BOMBERMAN HERO** podremos encontrar algunos detalles realmente positivos, como la incorporación de fases aéreas al estilo AFTERBURNER (aunque con sus limitaciones, claro) o de *snowboarding*, y algunas negativas, concretamente la desaparición total del modo *Battle*, la verdadera esencia de la saga BOMBERMAN (y hasta ahora únicamente ausente en algunas entregas de ***GAME BOY***). Tras la decepción inicial ante esta noticia, y superadas las primeras fases del juego (las más sosas sin duda), la excelente jugabilidad que atesora **BOMBERMAN HERO**, así como la posibilidad de sacar a a luz diversos extras (de un *Sound* Test en adelante) dependiendo de la puntuación obtenida, hacen muy superior esta entre-

*En la imagen podéis ver cómo Bomberman la emprende a bombazos con una versión metalizada y sin ombligo de **The Punisher** que utiliza, a escala, el mismo tallaje de cinturón.*



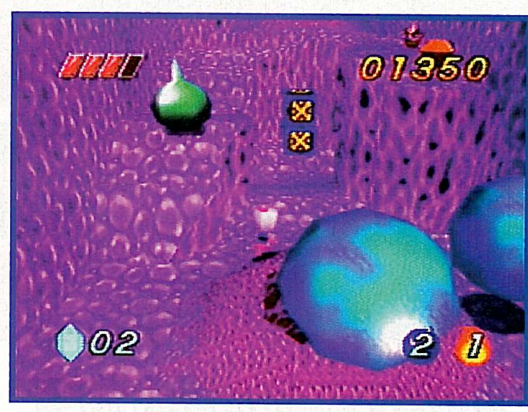
Bomberman Hero *mantiene unos cuantos guiños respecto a las anteriores entregas de la saga, como la aparición del Bomberman Negro (en un plano totalmente secundario) o el cangurillo Louie, estrella de las últimas entregas de* **Bomberman** *para* **Super Nintendo.**



B. Hero presenta más de 70 niveles de pura plataforma 3D



ga respecto a la anterior. Aún así preocupa la enorme dejadez con que HUDSON programa últimamente los títulos de esta saga, ya sea en ***N64*** como en ***PSX***. No son malos juegos, pero poco tienen que ver con aquellas prodigiosas entregas para ***PC Engine, SFC/SNES*** o ***MD***, que elevaron la participación de varios jugadores a la altura del delirio. En próximos meses, cuando se concrete su lanzamiento europeo, hablaremos más de este juego, que al menos promete horas de diversión, que no es poco. **NEMESIS**










Al contrario que en los **Bomberman 2D**, *en esta nueva entrega para* **Nintendo 64** *no es necesario recoger item alguno para poder lanzar, desde un principio, las bombas con la mano o incluso alejarlas de una patada.*

BOMBER GADGETS

La gran innovacción de **HERO** viene dada por los cuatro gadgets (copter, slider, jet y marine) que utiliza Bomberman en determinadas fases.

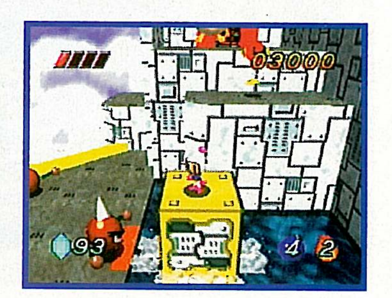






1 *Bomber Marine permite surcar como un «torpedo sexuarr» las procelosas profundidades marinas,*
2 *El Gadget Jet adapta el cuerpo de Bomberman a un par de alas a reacción, a la vieja usanza de Mazinger Z.*
3 *Slider es ideal para descender por las heladas laderas. No es* **1080° Snowboarding** *pero es muy divertido.*





EXTREME G2

La secuela propondrá numerosos cambios

ACCLAIM
Acclaim
128 Megas
EE.UU.



Son muchas las mejoras de **XG 2** con respecto a la primera parte de la saga. Ya no sólo a nivel gráfico, sino también en aspectos más profundos del juego.

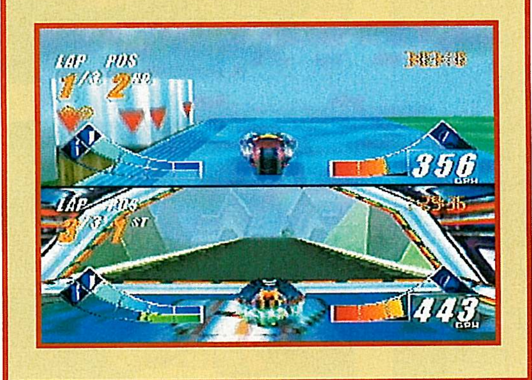
Entre las mejoras del nuevo engine se incluye el manejo de luces dinámicas, que permite efectos gráficos impresionantes.



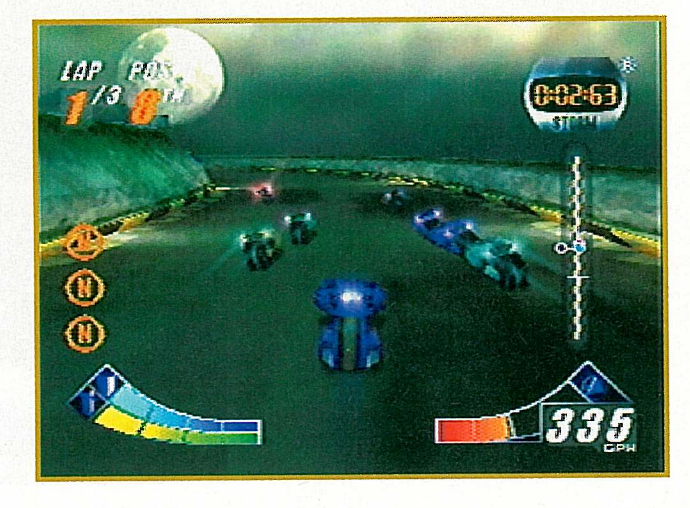
Cuatro Jugadores



No es ninguna novedad que un cartucho de N64 incluya un modo de juego para cuatro jugadores, pero sí que la velocidad no se vea afectada por ello. eso parece en el modo de dos jugadores, el único disponible en la beta actual.



Uno de los juegos más espectaculares que han pasado hasta el momento por ***Nintendo 64*** tiene ya su secuela y, como se suele decir en estos casos, parece que el viejo refrán que ponía en entredicho a las segundas partes, queda fuera de lugar en esta ocasión. **Extreme G 2** viene dispuesto a arrasar en un género que por el momento sigue dominando la primera parte de éste, Extreme G. Por suerte, en el horizonte se sitúan dos joyas como Wipeout 64 y F-Zero X, con los que se abrirá aún más el abanico de posibilidades de este género sobre ***Nintendo 64***. Las propuestas de ACCLAIM para lograr la supremacía dentro del género son bastante consistentes. Por un lado, y quizá lo que más llame la atención, se encuentra el increíble número de circuitos: 36 (12 x 3 variantes). Se puede pensar que el tamaño de éstos será mínimo. Ni mucho menos, pues estamos hablando de circuitos que, como media general, tardan más de dos minutos en ser completados. Lo que sí se ha mejorado, y mucho, es el motor 3D del juego. Ahora las luces de las explosiones, los láser, etc. se verán reflejados en el entorno, como ya puso en práctica en su día el mismísimo Quake. Esto, que parece algo trivial, supone una carga de realismo añadida, ya que dota al entorno 3D de una solidez mucho mayor. La física de las motos también ha sido mejorada (dentro de lo que la fantasía permite), desembocando en un control sobre el vehículo que en el primer Extre-

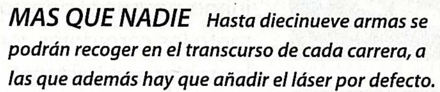








XG 2 se enfrenta a un género que en los próximos meses tocarán las mejores compañías



MAS QUE NADIE *Hasta diecinueve armas se podrán recoger en el transcurso de cada carrera, a las que además hay que añadir el láser por defecto.*

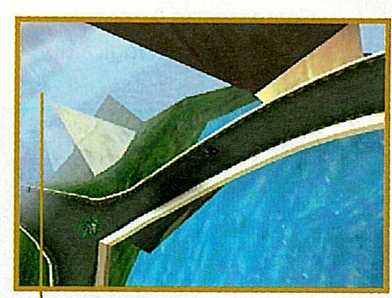








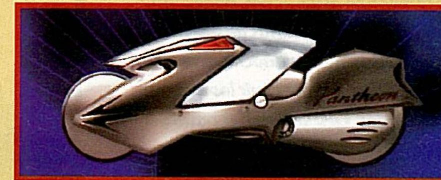
La sensación de vértigo está asegurada, con caídas como la de la imagen superior que os pondrán el estómago en la mismísima garganta.

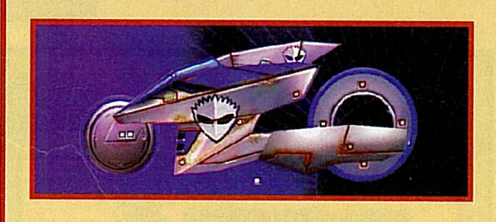


Lo más seguro es que, al igual que TUROK II, ***XG 2** haga uso del cartucho de 4 MB de* NINTENDO. *¿El objetivo? ¡Gráficos en alta resolución!*

Trece Superbikes







Tres más que el primer EXTREME-G, aunque muy lejos de los 30 de su más directo competidor, F-ZERO X.

ME G no se podía ni soñar. La lista de nuevas características es casi interminable: trece motos, siete modos de juego, veinte armas e infinidad de cámaras para observar la acción desde todos los puntos de vista posibles. No se puede pedir más, aunque como suele ocurrir en estos casos, una cosa es la teoría y otra la práctica. Con esto queremos decir que, hasta que **EXTREME G 2** no esté en nuestras manos, no podremos creernos tanta maravilla. **J. C. MAYERICK**

El diseño de los menús suele ser un buen adelanto de la calidad del juego. En ***EXTREME-G2*** *son puro diseño, lo que resulta muy alentador.*





SUPER NUEVO

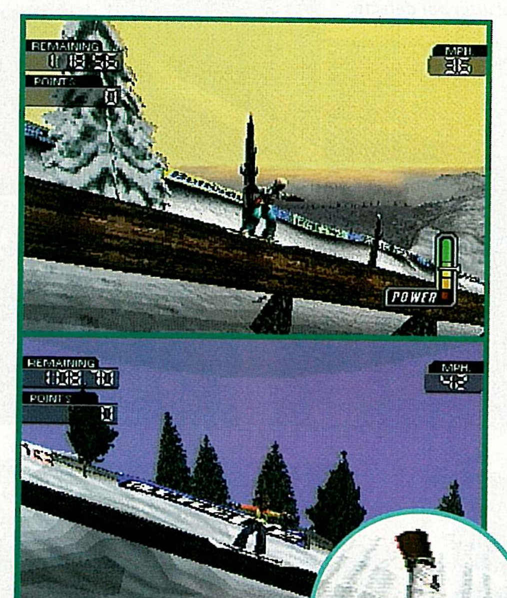
COOLBOARDERS 3

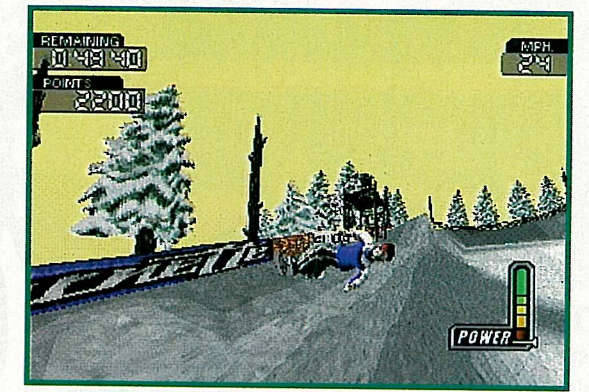
Tercera entrega del pionero

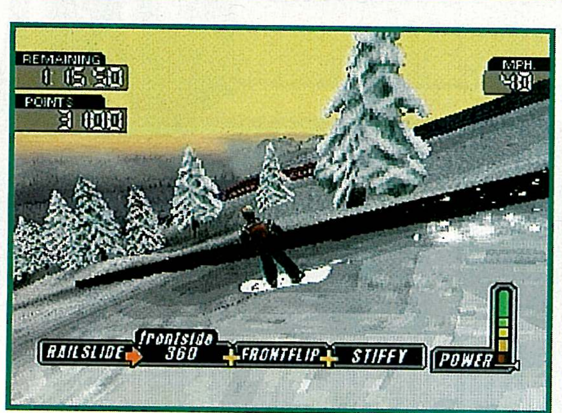
SONY C. E.
Idol Minds
CD ROM
JAPON



Con ésta ya llevamos tres entregas de la saga que popularizó el *snowboarding* en el mundo de las consolas. Su secreto sigue siendo el de conjugar la jugabilidad inherente a la de un simulador de conducción con la espectacularidad de las acrobacias de los saltos. Si bien la segunda parte supuso una ruptura con lo que vimos en la primera, incluyendo un montón de nuevos modos de juego y dando el principal protagonismo a los saltos (para hacerlos debíamos ejecutar *combos* que para sí quisieran más de un juego de lucha), en esta tercera parte, además de quitar importancia a los saltos, se reducen las modalidades y se aglutinan todas ellas en el prácticamente único modo disponible, el *Tournament*. El *half pipe* (hacer acrobacias en una especie de medio tubo de nieve), el *slalom*, el *big air* (saltos de trampolín) o el *slope* (carreras de velocidad jalonadas de lugares donde efectuar saltos para obtener puntos) se unen en un mismo modo teniendo que ser buenos en todas las disciplinas para poder acceder a los siguientes circuitos. De esta manera, según sea la prueba que nos toque, competiremos contra uno, varios o ningún adversario. Si ya en la anterior entrega éramos recompensados con personajes secretos si batíamos algún *record*, en esta ocasión, cada vez que inscribamos nuestro nombre en el libro de máximas puntuaciones del juego en cada uno de los trazados, recibiremos como recompensa, o bien un nuevo *snowboarder* o **bien una nueva tabla. Esta es sin duda una de las claves para triunfar en este juego, porque al principio** tanto los corredores como las tablas son bastante mediocres. Por eso es recomendable optar por competir fuera del modo torneo en cada una de las pruebas e ir obteniendo nuevos *snowboarders* y nuevas tablas para afrontar con mayores perspectivas de éxito los torneos. Si ya has tenido la suerte de jugar con alguna de las dos entregas que han aparecido en nuestro país, en **COOLBOARDERS 3** encontrarás la evolución lógica de

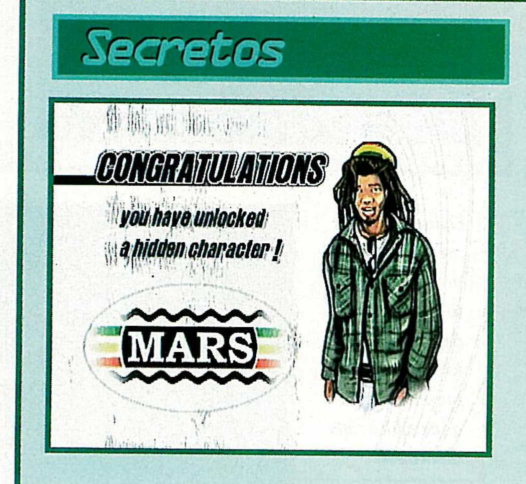






*Como podéis ver en las fotos que acompañan estas líneas, podéis emular las noches solitarias de **NEMESIS** y, como él los sábados noche, tirar de barra fija para conseguir los mejores resultados. Casi siempre os pasará lo que a **NEMESIS**... Tortazo asegurado.*

Secretos





Si batís alguno de los records de los muchos trazados podréis obtener como premio un nuevo personaje, o bien, una nueva tabla con mejores prestaciones.



todo lo que ya has visto, optimizándose el diseño gráfico general del juego y corriendo en un *engine 3D* bastante similar a lo ya visto, que es más que suficiente para transmitirnos la espectacularidad que rodea a esta disciplina deportiva invernal. Como ya dijimos antes, lo que era la base de la anterior entrega, los saltos, han perdido gran parte de su importancia, y ahora ya no es necesario ser un as de los *combos* para poder ir superando los circuitos. Lo que sí se ha potenciado son las habilidades de los *snowboarders* dejando un poco de lado las acrobacias. De esta manera ahora los trazados están llenos de tubos por los que subir y realizar piruetas que, por cierto, combinadas con los saltos serán las que reciban mayor puntuación. También hay que destacar que cuando se compite frente a otros rivales podemos zurrarles al más puro estilo ROAD RASH gracias a unos efectivos puñetazos que pueden hacerles moder el polvo y perder un tiempo precioso. Lamentablemente, ellos también pueden sacudirnos a nosotros, por lo que habrá que andar con mucho ojo. Por último destacar la inclusión de una modalidad para dos jugadores simultáneos, a la que no hemos tenido acceso porque esta *beta* no permitía acceder a ese modo a pesar que se incluía entre las opciones. De todas formas, el mes que viene daremos buena cuenta de este ilustre invitado al mundo de ***PLAYSTATION*** que a buen seguro recibira tan buena acogida como sus antecesores y ganará los favores de todos los amantes de juegos intensos. **THE SCOPE**

Antes de correr...



1 *Para empezar selecciona tu snowboarder favorito. No está nada mal la Shasha ésta, ¿eh?*

2 *Luego selecciona la tabla idónea para la prueba que vayas a disputar. Las hay sponsorizadas.*

3 *Si pulsas el botón CIRCULO puedes comprobar las prestaciones de cada tabla.*

4 *Por último elige cómo quieres colocarte los pies, en modo normal o goofy.*









La espectacularidad gráfica del juego, además de por el entorno, viene acentuada por las animaciones de los snowboarders cada vez que realizan un salto o ejecutan alguna pirueta.

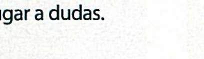






PLAYSTATION

1. **TEKKEN 3** =
Beat'em-up • Namco
La obra maestra de CAPCOM continúa liderando nuestra lista. Su calidad contrastada no deja lugar a dudas.





2. **ISS PRO 98** ↑
Deportivo • Konami
3. **FINAL FANTASY VII** ↓
RPG • Squaresoft
4. **GRAN TURISMO** =
Conducción • S.C.E.
5. **RESIDENT EVIL 2** =
Aventura • Capcom
6. **COLIN MCRAE RALLY** =
Conducción • Codemasters
7. **ALUNDRA** =
Action RPG • Psygnosis
8. **MEDIEVIL** NOVEDAD
Arcade • Sony C. E. E.
9. **TOMBI** ↓
Plataformas-RPG • Whoopee Camp
10. **POINT BLANK** ↓
Shoot'em-up • Namco

SATURN

1. **DEEP FEAR** ↑
Aventura • Sega
La última entrega de PANZER DRAGOON cede su puesto ante el empuje de este terrorífico y genial título de SEGA.
2. **PANZER DRAGOON RPG** ↓
RPG • Andromeda
3. **BURNING RANGERS** =
Arcade • Sega
4. **SHINING FORCE III** =
Estrategia • Sega
5. **SONIC R** =
Arcade • Sega
6. **MARVEL SUPER HEROES** =
Beat'em-up • Capcom
7. **CROC** =
Plataformas 3d • Argonaut
8. **THE HOUSE OF THE DEAD** =
Shoot'em-up • Sega
9. **RAMPAGE WORLD TOUR** =
Arcade • Midway
10. **RESIDENT EVIL** =
Aventura • Capcom

GAMEBOY

1. **WARIO LAND 2** =
2. **DONKEY KONG LAND 3** =
3. **GARGOYLE'S QUEST** ↑
4. **BOMBERMAN POCKET** =
5. **V-RALLY** ↓

NEO GEO

1. **KING OF FIGHTERS'98** NOVEDAD
2. **LAST BLADE** ↓
3. **KING OF FIGHTERS'95** =
4. **KING OF FIGHTERS'97** =
5. **METAL SLUG 2** =

El más siniestro
SOUL REAVER • PLAYSTATION

El más bonito
HYPE THE TIME QUEST • N64

Sangre nueva
CATLEVANIA • NINTENDO 64



¿Llegará a España?
XENOGEARS • PLAYSTATION



TOP 10

TOP 10 SUPERJUEGOS

NINTENDO 64

1 **BANJO KAZOOIE** =
Plataformas 3D • Nintendo-Rare
Las aventuras de esta simpática pareja continúan sin encontrar un rival a su altura, al menos por el momento.

2 **SUPER MARIO 64** =
Plataformas 3D • Nintendo

3 **F1 WORLD GRAND PRIX** NOVEDAD
Deportivo • Nintendo

4 **DIDDY KONG RACING** =
Conducción • Nintendo-Rare

5 **YOSHI´S STORY** =
Plataformas • Nintendo

6 **ISS 98** =
Deportivo • Konami

7 **MYSTICAL NINJA** ↓
Aventura • Konami

8 **NBA COURT SIDE** =
Deportivo • Nintendo

9 **GOLDENEYE** ↑
Shoot´em-up • Nintendo-Rare

10 **MISSION: IMPOSSIBLE** NOVEDAD
Aventura • Infogrames-Ocean

JAPON

1 **METAL GEAR SOLID • PSX** NOVEDAD
Aventura • Konami
No podía ser de otra manera, la última genialidad de KONAMI ha pasado directamente al primer puesto del top.



2 **F-ZERO X • NINTENDO 64** ↓
Conducción • Nintendo

3 **BRAVE FENCER M. • PSX** =
Action RPG • Squaresoft

4 **STAR OCEAN: THE... • PSX** =
RPG • Enix

5 **CAPCOM GENERATION 1 • PSX** NOVEDAD
Recopilación • Capcom

6 **GUNBARL • PSX** NOVEDAD
Arcade • Namco

7 **G-DARIUS • PSX** =
Shoot´em-up • Taito

8 **RIVAL SCHOOLS • PSX** ↓
Beat'em-up • Capcom

9 **POCKET FIGHTER • PSX/SAT** =
Beat'em-up • Capcom

10 **RADIANT SILVERGUN • SAT.** NOVEDAD
Shoot'em-up • Treasure

SUPER NINTENDO

1 **SUPER MARIO WORLD 2** =

2 **TERRANIGMA** =

3 **LUFIA** =

4 **KIRBY'S FUN PACK** =

5 **DONKEY KONG COUNTRY 3** =

MEGA DRIVE

1 **THE LOST WORLD** =

2 **FIFA '98: RUMBO AL MUNDIAL** =

3 **DISNEY COLLECTION** =

4 **TOY STORY** =

5 **SONIC 3D** =

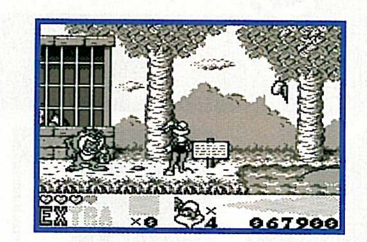
BUGS BUNNY & LOLA BUNNY

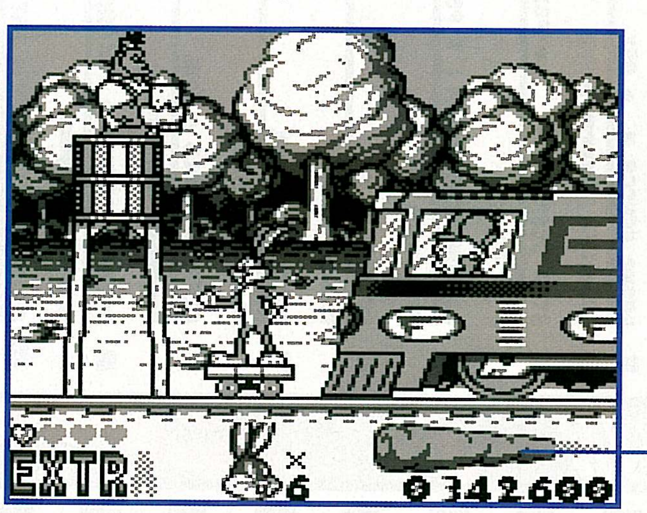
Operación Zanahorias

Infogrames
Infogrames
2 MEGAS
FRANCIA

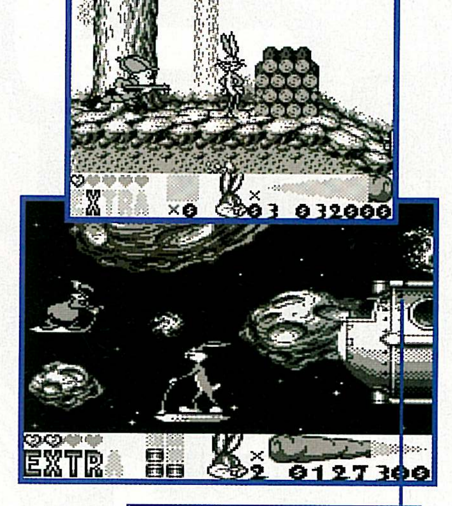
INFOGRAMES estrena su recién firmado acuerdo con la WARNER, y lo hace con dos títulos para ***GAME BOY*** que prometen bastante. El primero de ellos, **BUGS & LOLA BUNNY: OPERACIÓN ZANAHORIAS**, viene avalado por los creadores del último juego que Los Pitufos protagonizaron en la portátil de NINTENDO. A decir verdad, las diferencias entre ambos juegos son más apreciables a nivel gráfico que en el propio sistema de juego, que permanece casi intacto a como apareció en LOS PITUFOS 3. Un motivo de alegría, sin duda. La gran diferencia en esta ocasión es que controlaremos a dos personajes, Lola y Bugs, que cuentan con habilidades diferentes. Esto quiere decir que habrá que decidir cuál de los dos se adapta mejor a cada obstáculo, aunque siempre habrá ciertas situaciones que sólo podrá superar uno de los dos. Lo mejor de **OPERACIÓN ZANAHORIAS** es que respeta perfectamente el carisma de los dibujos de la WARNER. Ya desde el inicio, con la inolvidable música que anunciaba el comienzo de alguno de sus inolvidables capítulos, se denota un especial interés en sus programadores por respetar los clásicos dibujos, lo que se refrenda posteriormente con la presencia de los inolvidables Taz, Elmer, Lucas, etc. El juego, además, estará repleto de impresionantes efectos gráficos, en los que se incluyen *scroll parallax* y enemigos de un tamaño descomunal. INFOGRAMES sigue apoyando un sistema como ***GAME BOY***, que parece no verse afectado por la vertiginosa evolución tecnológica de los videojuegos.

J. C. MAYERICK



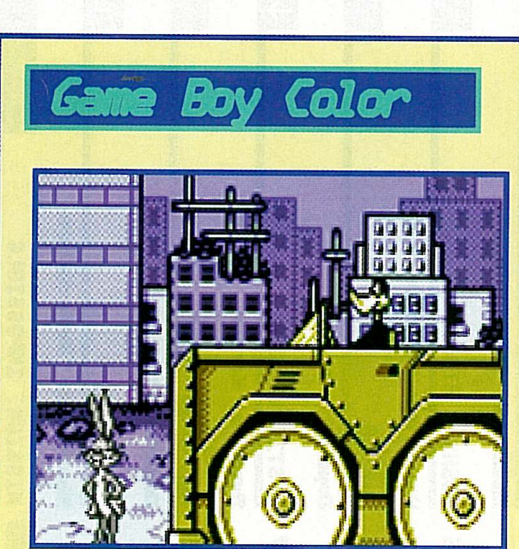


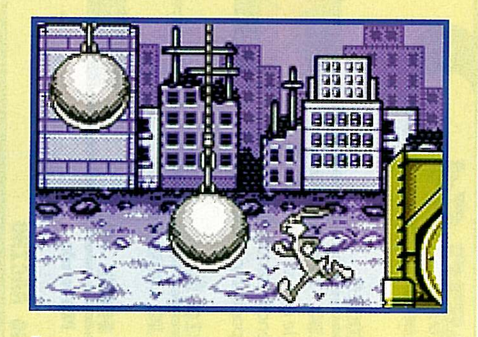
La enorme calidad de los gráficos queda de manifiesto en estas dos pantallas. Lo mejor de todo es que en ningún caso afectará a aspectos como la velocidad, que siempre se mantiene constante.



Si ya tuvisteis la oportunidad de jugar con LOS PITUFOS 3, entonces os podéis hacer una idea aproximada de lo que OPERACIÓN ZANAHORIAS puede ofrecer. A eso hay que añadirle el carisma de sus protagonistas.

Game Boy Color





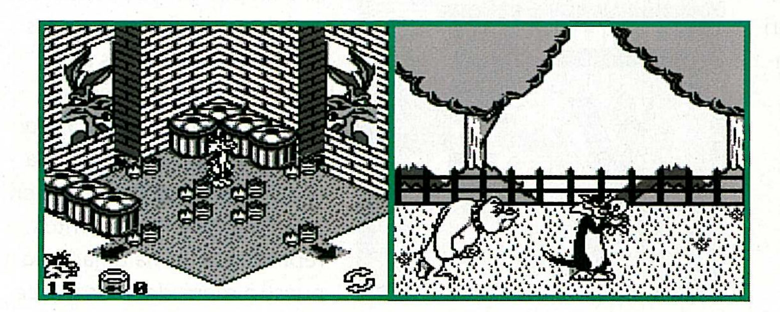
INFOGRAMES ya prepara la versión de este juego para GAME BOY COLOR. Además no será el único, pues SYLVESTER & TWEETY y LOS PITUFOS 3 también verán la luz bajo este soporte.

SUPER NUEVO

SYLVESTER AND TWEETY

Infogrames
Bit Managers
2 MEGAS
España

Bit Managers regresa al Filmation



Gráficamente es espectacular, pero como suele ser habitual en los juegos de INFOGRAMES, la dificultad es desproporcionada. En fin, lo acostumbrado.

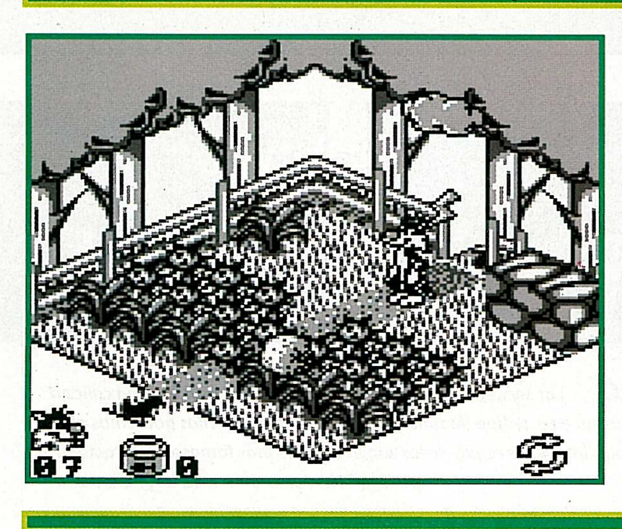
Teniendo en cuenta el buen resultado que las adaptaciones de clásicos como TINTIN, SPIROU o LOS PITUFOS le han reportado a INFOGRAMES, no es de extrañar que la compañía francesa haya optado por probar fortuna con los inolvidables personajes de la WARNER. En lo que a nosotros respecta, perfecto, pues estos últimos nos resultan mucho más cercanos. El equipo de programación encargado de llevar a cabo el proyecto ha sido BIT MANAGERS, el prestigioso grupo barcelonés que ya programó los dos TINTIN, SPIROU, BOMB JACK y algún que otro título más. Y lo mejor de todo es que han utilizado un sistema de juego que a nosotros, particularmente, nos encanta: el mismísimo *Filmation*. El resultado, como se aprecia en las pantallas, es bastante espectacular, recordándonos en cierto modo a la última maravilla que **Ritman** y **Drummond** programaron para *GAME BOY*: MONSTER MAX. Cinco niveles de un tamaño descomunal en el que el objetivo final, como en los capítulos que protagoniza Sylvester en la pequeña pantalla, es el propio Tweety. También existen niveles de plataformas en 2D, pero dadas las circunstancias, es posible que éstas queden eclipsadas por las fases en *Filmation*. J. C. MAYERICK



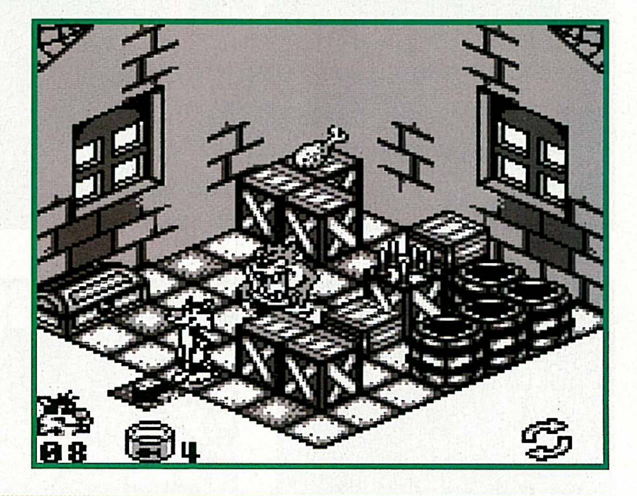




Vuelta a los tiempos en que el Filmation era el Rey



Aunque fue SANDY WHITE en 1983 quién realizó la primera incursión en la perspectiva isométrica con su ANT ATTACK, no fue hasta la llegada de KNIGHT LORE, de ULTIMATE, cuando la técnica FILMATION quedó definida como tal.

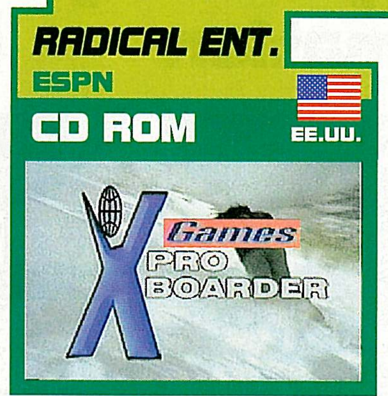


SUPER NUEVO

X GAMES PRO-BOARDERS

El blanco sigue de moda

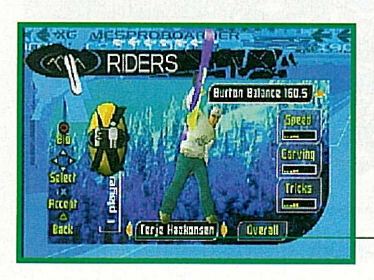
RADICAL ENT.
ESPN
CD ROM
EE.UU.



La moda de los deportes de invierno sigue dando sus frutos esta vez dentro de la modalidad de *snowboard*. Para la ocasión se incluyen cinco pruebas diferentes para cuyo diseño se ha contado con la colaboración de auténticas estrellas de esta disciplina. Cuando los calores veraniegos ya están quedando a un lado, la fiebre blanca de los deportes de invierno vuelve a la carga. En esta ocasión los encargados de llevarnos a las frías pistas nevadas son los americanos de RADICAL ENT. A diferencia de otros simuladores, en los que se combinan pruebas de esquí y *snowboard*, el título que nos ocupa se centra exclusivamente en estas últimas. Así, cuenta con cinco pruebas diferentes (*halfpipe, midnight express, stadium, slopstile* y *Mt. baker gap*) en las que se puede desde competir con varios rivales con el único objetivo de llegar el primero a la meta, hasta una competición de acrobáticos saltos. Esta última es, precisamente, una de las características del juego, ya que permite realizar una impresionante gama de movimientos y todo tipo de giros. En buena parte son responsables del mencionado aspecto los profesionales del *snowboard*, que además de colaborar en la programación aparecen como los corredores en el juego. La música es otro de los elementos destacados, gracias a una amplia gama de melodías en las que se dejan notar las tendencias músicales del momento. Sin duda es un juego que no nos dejará fríos y que sirve para continuar la racha de juegos inspirados en el *snowboarding* que tantos representantes ha dejado en nuestro mercado. **CHIP & CE**









Pruebas incluidas



HALFPIPE



MIDNIGHT EXPRESS



STADIUM

Estas son las cinco pruebas que puedes encontrar en este juego de *snowboard*. Destaca la variedad de movimientos y la espectacularidad de las pruebas nocturnas.



SLOPSTILE



MT. BAKER GAP





INTRO *Las secuencias de presentación del juego destilan una calidad poco usual en este tipo de simuladores deportivos. En ellas podremos contemplar imágenes reales de los snowboarders más famosos de la actualidad. También destacan por su larga duración.*

PlayStation • Deportivo

V-RALLY

CHAMPIONSHIP EDITION





Versión ampliada incluyendo:

- Nuevo coche Toyota Corolla WRC98
- Compatible Dual Shock™



Ya a la venta



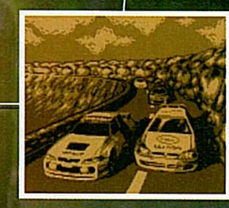
Próximamente también para Nintendo 64

















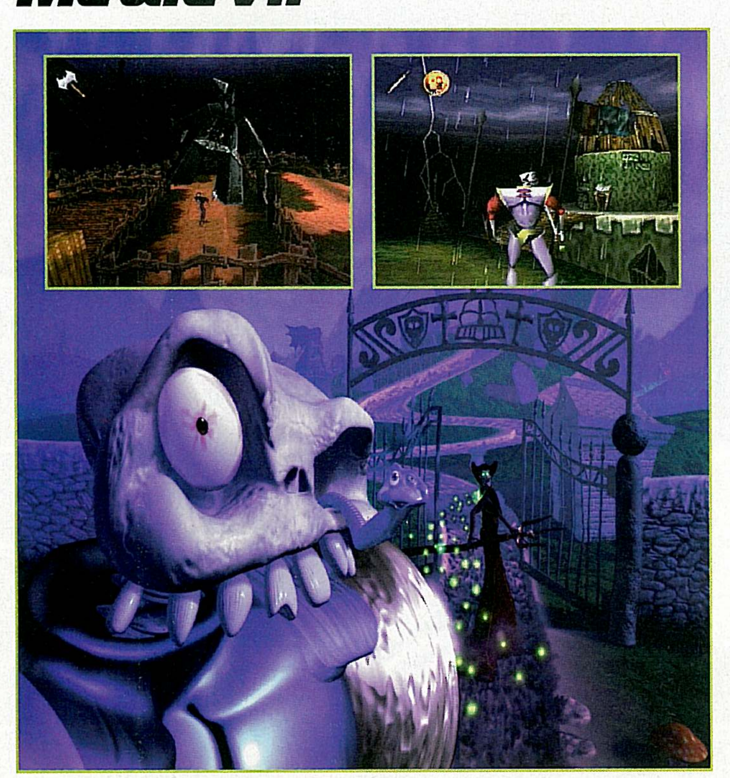






PESADILLA antes de Navidad

Medievil



El *terror* y el *humor* son los pilares sobre los que se asienta esta última producción de SCEE, de marcadas reminiscencias con el universo gótico de *Tim Burton* y la saga GHOSTS´N GOBLINS.

Resulta inevitable que nada más encender la consola y penetrar en el mágico mundo de **MEDIEVIL**, nos venga a la mente los acordes de la música de **Danny Elfman** anunciando la llegada de Jack Skellington al pueblo de Halloween. Las comparaciones entre el huesudo Jack y Daniel Fortesque (el protagonista del juego) son tan evidentes, y la influencia de **Tim Burton** tan latente, que casi podría creer que está producido por el genial cineasta, de no ser porque **MEDIEVIL** es obra de **Chris Sorrell**, el hombre que a la cabeza de MILLENNIUM y junto a **Steve Bak**, creó esa obra maestra de las plataformas lla-



SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SCE
PROGRAMADOR	SCEE CAMBRIDGE





Recorrer un cementerio infestado de zombies, penetrar en un nido de unas hormigas gigantes, liberar un pueblo endemoniado... Ser caballero, aún despues de muerto, no es tarea fácil.

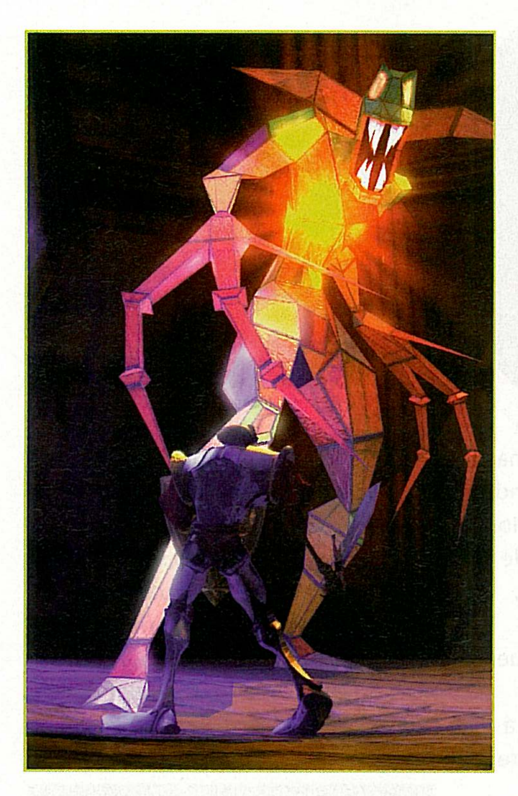
VALORACION

● Tras un montón de tiempo de espera (con la compra de MILLENNIUM por parte de SCEE de por medio) MEDIEVIL está al fin entre nosotros y «vive Dios» que ha merecido la pena. No se si es porque me encanta TIM BURTON, o porque me vuelve loco la saga GHOSTS´N GOBLINS y este juego me recuerda a ambas cosas... Lo único cierto es que el señor SORREL y su equipo han firmado una verdadera obra maestra. Hacía mucho que no me lo pasaba tan bien con un juego.

MEDIEVIL

ARCADE/PLATAFORMAS/AVENTURA

CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	1
Escenarios	30 ESCENARIOS
Continuaciones	NO
Passwords	NO
Grabar Partida	MEMORY CARD (1)







mada JAMES POND II: CODENAME ROBOCOD. Mucho ha llovido desde que **Mr. Sorrell** alegrara la existencia de los usuarios de ***ATARI***, ***AMIGA*** y ***MD***, pero seis años más tarde, ha vuelto a dar en la diana con esta delirante mezcla de humor grotesco, escenarios macabros y una mecánica de juego que podría definirse como un GHOSTS´N GOBLINS en 3D. Un huesudo caballero regresa de la tumba cien años



*Si todavía hay alguien que dude en cuanto a la influencia del universo de **Tim Burton** en **MEDIEVIL**, que eche un vistazo a la locomotora de arriba. Parece el tren de cercanías del inframundo de BITELCHÚS... Parada 9: asesinos en serie, violadores de ardillas y Dres. de Arte.*

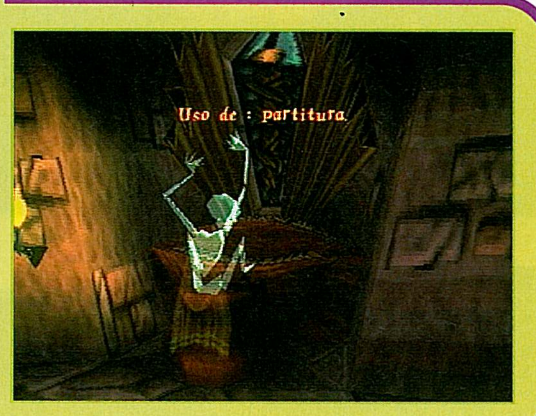


Puzzles y Enigmas

Pero ojo. En **MEDIEVIL** no todo consiste en espadazo y tentetieso y de vuelta a la tumba. En muchos casos Fortesque deberá hacer uso de su hueca calavera para descubrir la utilidad de diversos objetos y algunos enigmas. Un ejemplo, el fulano de la derecha. En vida fue el pianista de los **Bee Gees** y por ello se ve ahora obligado a tocar el resto de la eternidad el mismo acorde en un órgano encantado (el de **DE LÚCAR** no, otro). Tu misión será encontrar la partitura que pueda liberar al pobre desgraciado de su tormento. Tu recompensa: un LP de FIEBRE DEL SABADO NOCHE firmado y una entrada gratis para un concierto del grupo mas cañero del infierno: **Boney M.**







GRAFICOS 93

Tan importante para el éxito final de este juego ha sido el impresionante trabajo de diseño en los escenarios como el fabuloso engine que hace que tanto ellos como los personajes cobren vida con tan buenos resultados.

MUSICA 95

Aunque la banda sonora la firman ANDREW BARNABAS y PAUL ARNOLD, cualquier buen aficionado al cine podría creer que DANNY ELFMAN está tras las maravillosas composiciones que acompañan al juego. lo mejor de MEDIEVIL.

SONIDO FX 92

Aunque al tío que ha puesto la voz en español de las gárgolas merecería que lo colgasen del páncreas, el resto de las voces son muy buenas, en especial el caballero andaluz. Los efectos de sonido, prodigiosos.

JUGABILIDAD 92

el único pero de todo el juego reside en que sólo hay una única vida, obligando a recolectar como un poseso las restantes. Al margen de esto, MEDIEVIL es delicioso. Divertido, largo, envolvente... No te arrepentirás.

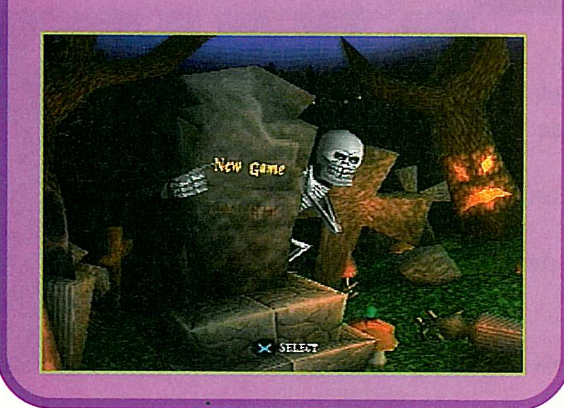
GLOBAL



+ el diseño de personajes y escenarios y la música.
- Jugar con un pad no analogíco puede resultar algo frustrante.

De Película

Todo en **Medievil** homenajea o es producto de la influencia de numerosas películas. Por encima de todo esta la obra de **Tim Burton**, desde el propio Fortesque (hermano gemelo del Jack Skellington de Pesadilla Antes de Navidad) hasta la secuencia inicial, en un cementerio sospechosamente parecido al de Bitelchús. Hay otras influencias, como el enemigo de la vidriera, tomado del Secreto de la Piramide, o la *intro*, con planos del Dracula de Coppola.





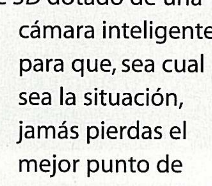


después de su muerte para dar caña al malvado Zarok, brujo perverso donde los haya y demoníaco inventor de los calzoncillos con velcro. A lo largo de 30 localizaciones, por cementerios, pueblos encantados, criptas y bosques, Fortesque irá limpiando la buena tierra de Gallowmere de *zombies*, endemoniados, fantasmas... Poco a poco, fase a fase, la niebla que cubre todo el mapa irá desapareciendo, dando acceso a nuevos y emocionantes desafíos. Necesitarás cerca de cuarenta horas para completar este verdadero juegazo, al que SONY COMPUTER ENTERTAINMENT veía tantas posibilidades de éxito que acabó comprando MILLENNIUM, la compañía de **Chris Sorrell**, pasándose a llamar SCEE CAMBRIDGE. Todo por un juego. Un pedazo de título capaz de albergar elementos de plataformas, *arcade* e incluso importantes gotas de aventura, todo ello enmarcado en un sobrecogedor *engine 3D* dotado de una cámara inteligente para que, sea cual sea la situación, jamás pierdas el mejor punto de vista. Totalmente compatible con *Dual Shock*, **Medievil** es sin lugar a dudas uno de los títulos fuertes de SCEE para el presente año, y a buen seguro que dejará huella entre los usuarios de ***PSX***, sobre todo entre los amantes de lo macabro y lo insólito. Enhorabuena **Mr. Sorrell**, ha vuelto usted por la puerta grande.

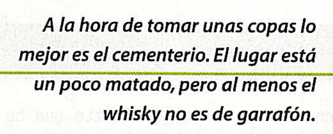
NEMESIS











A la hora de tomar unas copas lo mejor es el cementerio. El lugar está un poco matado, pero al menos el whisky no es de garrafón.





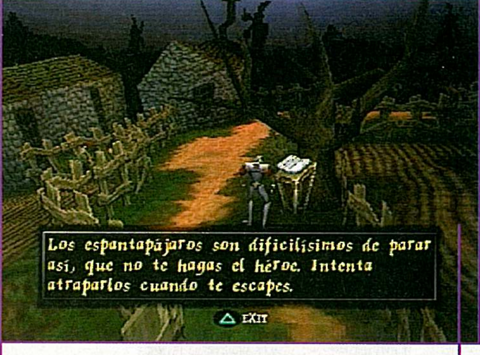


Mmmm... ¿Tendrá algo que ver la Ciudad de los Molinos con la segunda fase del Ghouls 'N Ghosts? ¿Casualidad, homenaje, les molaba El Quijote?



*Aunque son aún más pegajosos que **J. C. Mayerick** la noche en que el Madrid ganó la séptima, los zombies son unas madres en comparación con los enemigos que pueblan las fases más avanzadas del juego. El barco volador… Ese sí que tiene más peligro que el Pub Arny.*





*Los textos y voces en castellano de Medievil, lejos de ser los típicos para salir del paso, están realmente currados. Destacan algunas expresiones como «chichinabo» o el caballero de acento andaluz del Hall Of Heroes, sacado totalmente del mismísimo barrio de **Triana**.*





Otro escenario que parece sacado de Pesadilla Antes de Navidad es el pueblo de los poseídos.



Armado y peligroso

En cada fase todas las almas liberadas de *zombies* y otros seres muertos bajo el brazo de Daniel Fortesque van a parar a un cáliz. Llénalo, encuéntralo y podrás visitar el Hall Of Heroes donde te ganarás el respeto de héroes muertos y de paso conseguirás de ellos diferentes armas.











F1 World Grand Prix

RODANDO fuerte

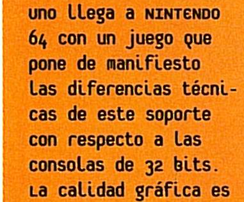


La ***esencia*** de la Fórmula Uno llega a Nintendo 64 en la mejor demostración de espectacularidad ***gráfica*** jamás vista en estos simuladores. La citada circunstancia unida a una alta jugabilidad y a un aceptable número de opciones, convierten al cartucho de VIDEO SYSTEM y PARADIGM ENT. en el ***líder*** dentro de su género.

Los lanzamientos deportivos para los 64 *bits* de NINTENDO se han ido retrasando sin ningún motivo aparente. Sin embargo, la **Fórmula Uno** no ha sido una de las disciplinas peor paradas en este aspecto gracias a la aparición de F1 POLE POSITION (UBI SOFT), hace algo menos de un año. El mencionado título se limitó a llevar a los 64 *bits* lo que diferentes programas de ***PLAYSTATION*** ya habían demostrado. Con la aparición de **F1 WORLD GRAND PRIX**, se abre una nueva etapa en este tipo de simuladores, mostrando claramente la capacidad del soporte estrella de NINTENDO. La clave de este éxito es la colaboración, de VIDEO SYSTEM y de PARADIGM ENTERTAINMENT, tanto en la concepción como en la programación del juego. Los primeros han aportado su experiencia en simuladores de **Fórmula Uno** tan populares como la saga GRAND PRIX para ***SUPER NINTENDO***. Por su parte, PARADIGM pone al servicio de los simuladores de conducción su conocimiento en la programación para ***NINTENDO 64*** demostrada en juegos tan espectaculares como PILOTWINGS 64. Esta combinación logra un resultado especialmente destacable en el apartado gráfico. Así, el diseño de los 22 coches inclui-

SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	VIDEO SYSTEM
PROGRAMADOR	PARADIGM ENT.



VALORACION

Por fin la fórmula uno llega a NINTENDO 64 con un juego que pone de manifiesto las diferencias técnicas de este soporte con respecto a las consolas de 32 bits. La calidad gráfica es el principal aliciente de un programa difícil de mejorar por la competencia.

84





El SOPORTE

Este juego pone de manifiesto la capacidad del soporte de NINTENDO en el mundo de los simuladores de Fórmula Uno. En estos momentos el juego no tiene competencia de ningún tipo.

F1 WORLD GRAND PRIX

CONDUCCION

Megas	96
Jugadores	1-2
Vidas	1
Competiciones	3
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	NO
Grabar Partida	CONTROLLER PAK

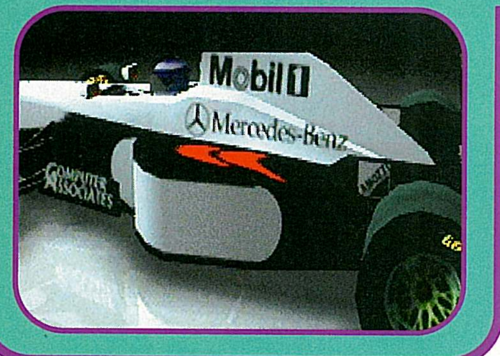


Intro

Aunque la *intro* no suele ser muy usual en los programas deportivos de NINTENDO 64, sí aparece en el cartucho de VIDEO SYSTEM. Sin llegar a la calidad de las recogidas en los soportes de 32 *bits*, ofrece planos sobre diferentes coches.









ESPECTACULO

*La calidad de las imagenes ofrecidas por este programa consiguen recrear fielmente el mundo de la **Fórmula Uno**. La inclusión de pilotos, escuderías y circuitos reales también ayuda en el espectáculo.*

Cámaras



dos, pertenecientes a 11 escuderías reales, pone de manifiesto el cuidado puesto en este aspecto. La fiel reproducción de los 17 circuitos recogidos, en los que se respeta tanto el trazado como los elementos que los rodean, también es otro elemento a tener en cuenta. Mención especial merece el Gran Premio de **Mónaco**, en el que los edificios y escenarios naturales que rodean la carretera llegan a su máxima expresión de realismo. Además, la sensación de velocidad lograda con las cinco vistas recogidas (2 en las que se aprecia la parte posterior del coche, una desde la cabina, otra tomando como referencia el morro y la última sin incluir al coche pilotado), constituyen un perfecto ejemplo de la simulación. De todas formas, el aspecto



GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
95	85	90	94	94
La calidad, tanto de los coches como del entorno que rodea los circuitos, es impresionante. Su máximo exponente se logra con el modo televisión, en el que muestran imágenes similares a las de una retransmisión.	Para el apartado musical se emplean melodías con mucho ritmo. La variedad es elevada aunque todas están cortadas por un patrón muy similar. De todas formas el juego cumple con lo normal en este tipo de simuladores.	Ante el rugido de los motores, el resto de los efectos de sonido queda minimizado. Sin embargo, también hay que destacar las comunicaciones por radio de los pilotos con sus puestos dentro del recinto de boxes.	El control de los coches y la variedad de opciones son dos de los puntos fuertes en los que se apoya este programa. La compatibilidad con el Rumble Pak también tiene que ser tomada en cuenta a la hora de tomar los mandos.	+ Pone a las claras la capacidad de los 64 bits de N64. − Controlar el coche con el modo televisión sería todo un espectáculo.



Dos Jugadores

Junto a la posibilidad de competir contra la computadora, aparece el esperado modo dos jugadores. En el mismo es posible luchar sólo con otro usuario en el circuito elegido y con unas condiciones predeterminadas. Para ello se emplea el sistema de pantalla partida, y se limita a tres el número de perspectivas que puede utilizar cada uno de los dos jugadores.





















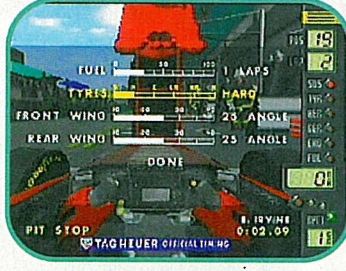


más espectacular es el logrado con el modo televisión. El mismo permite seguir una carrera utilizando una impresionante variedad de vistas, cambios de cámara y perspectivas, en la línea de la mejor retransmisión deportiva. Aunque con este modo no puede pilotarse el coche, la calidad de las imágenes logradas merece al menos una mención. Para el control de los coches pueden utilizarse dos sistemas, aunque en ambos casos el resultado es satisfactorio. El *Rumble Pak* y el modo de dos jugadores (en el que se reduce a tres el número de cámaras disponibles) también están presentes. Los pilotos reales ponen la guinda a un programa que abre las fronteras en su género y que pone las cosas tremendamente difíciles a PSYGNOSIS en su intento por ocupar el primer puesto en lo que se refiere a simulación de **Fórmula Uno** para ***Nintendo 64***.

CHIP & CE







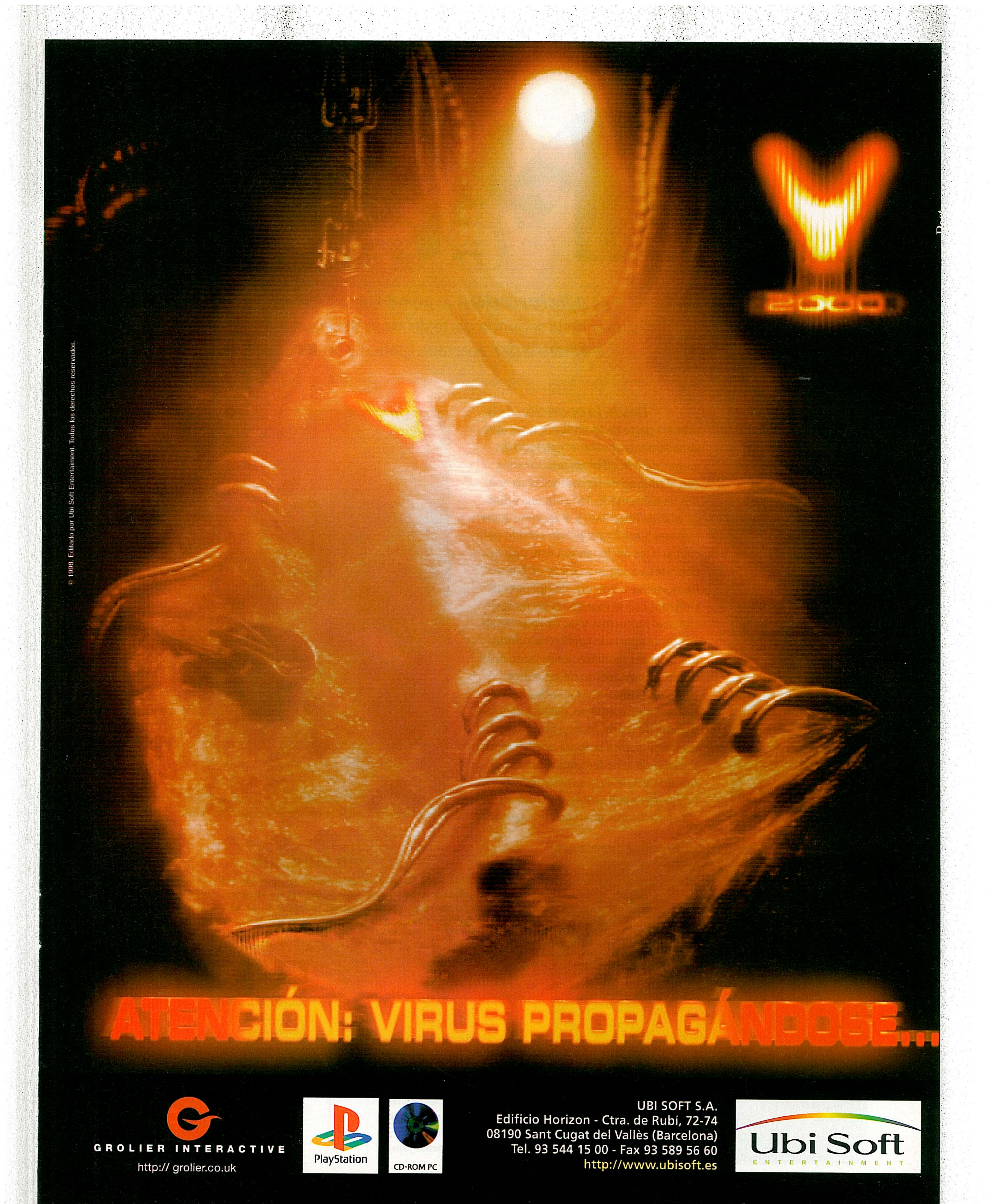











V
2000
ATENCIÓN: VIRUS PROPAGÁNDOSE...
GROLIER INTERACTIVE
http:// grolier.co.uk
PlayStation
CD-ROM PC
UBI SOFT S.A.
Edificio Horizon - Ctra. de Rubí, 72-74
08190 Sant Cugat del Vallès (Barcelona)
Tel. 93 544 15 00 - Fax 93 589 56 60
http://www.ubisoft.es
Ubi Soft
ENTERTAINMENT
© 1998. Editado por Ubi Soft Entertaiment. Todos los derechos reservados.

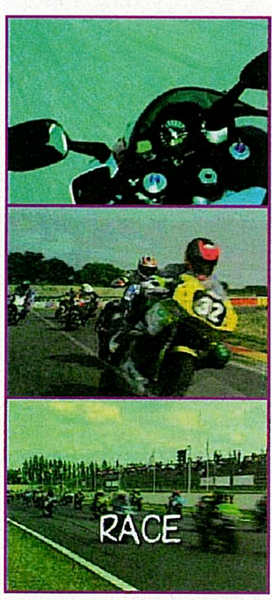
En la LINEA de meta



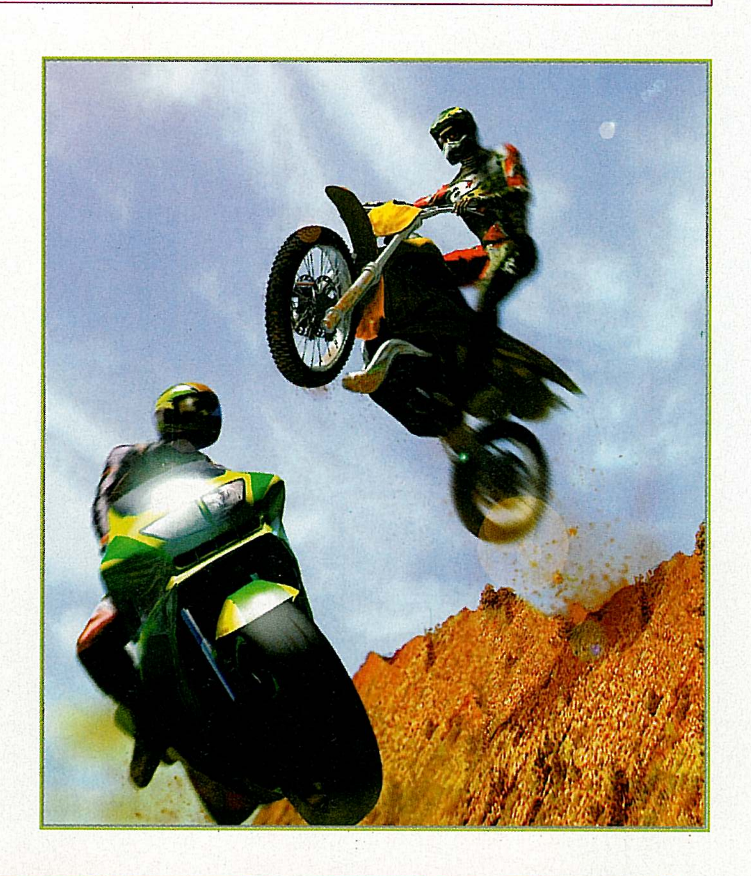
Los ***aficionados*** al mundo de las ***motocicletas*** pueden disfrutar de la segunda parte de Moto Racer, un juego que llega con un ***renovado*** apartado gráfico y un ***editor*** de ***circuitos***.

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	ELECTRONIC ARTS
PROGRAMADOR	DELPHINE SOFT



Desde la aparición de la primera parte de Moto Racer, hace aproximadamente un año, el catalogo de juegos para ***PlayStation*** relacionados con el mundo de las motocicletas apenas ha aumentado. Tan sólo una entrega más de Road Rash y el reciente Jeremy McGrath Super Cross'98 han servido para calmar a los aficionados a este tipo de deportes. La segunda parte de Moto Racer vuelve a unir dos disciplinas relacionadas con el mundo de las motocicletas: el motocross y las carreras sobre asfalto. El apartado gráfico ha sufrido importantes modificaciones tanto en el diseño y movimiento de las motos como en el entorno que rodea los circuitos. En este aspecto, destaca el nuevo sistema de renderización fotorrealista. Con esta técnica se logra una fiel reproducción de los diferentes diseños de motocicletas y de sus movimientos, evitando las ralentizaciones incluso en los casos en los que aparecen un elevado





ELECTRONIC ARTS da una vuelta más de tuerca con la segunda entrega de Moto Racer. El juego une las competiciones sobre asfalto con pruebas de motocross en el simulador más destacado dentro de un poco competido género.

VALORACION

La segunda parte de Moto Racer presenta un apartado gráfico renovado junto a una considerable mejora en la jugabilidad. Estos aspectos unidos a la escasa competencia dentro de los simuladores centrados en el motociclismo, hacen que aumente la valoración global del compacto de Electronic Arts.

MOTO RACER 2

CONDUCCION

CD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	1
Competiciones	4
Continuaciones	NO
Passwords	NO
Grabar Partida	MEMORY CARD

Modo Carretera

La velocidad es la característica más destacada en el modo carretera. La posibilidad de utilizar el turbo supone la oportunidad de poner toda la carne en el asador, aunque hay que tener en cuenta que mientras se utiliza la moto pierde estabilidad.













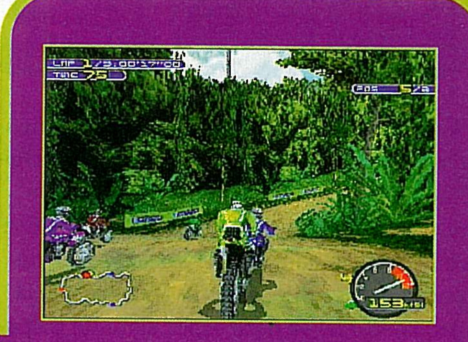
Modo Motocross





Las pruebas de motocross permiten realizar grandes saltos y todo tipo de piruetas. Los circuitos están repletos de cambios de nivel y todo tipo de obstáculos.

número de elementos móviles en pantalla. Además, hay que destacar el trabajo realizado en la fiel reproducción del entorno que rodea las carreteras de los ocho circuitos incluidos. Para esta labor los franceses de DELPHINE SOFTWARE han realizado un gran esfuerzo buscando localizaciones reales en los diferentes escenarios (como el **Sáhara** o la **Bretaña** francesa), con el objeto de dotar al entorno de un ambien-







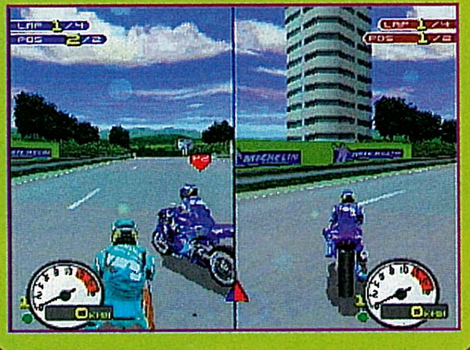


GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
92	83	85	92	92
El apartado gráfico ha sido modificado respecto a la anterior versión. La representación del entorno que rodea a los diferentes circuitos ha sido tomada de escenarios reales. Su calidad es incuestionable.	Las melodías recogidas son similares a las que amenizaban la primera versión de MOTO RACER. Como es normal en los simuladores de ELECTRONIC ARTS, la intro se manifiesta como el apartado en el que más destaca.	Dentro del abanico de sonidos recogidos en este juego, destaca el de los motores. Las revoluciones se dejan notar a golpe de oído en un tipo de juegos que tampoco da para demasiadas florituras en este apartado.	La jugabilidad era una de las asignaturas pendientes de la saga de ELECTRONIC ARTS. La mejora en este aspecto se deja notar especialmente en las pruebas de motocross, en las que las motos se manejan con mayor facilidad.	 + Los magníficos escenarios que rodean a los circuitos. + La mejora lograda en la jugabilidad.

Dos jugadores

Tal y como suele suceder en este tipo de juegos, es posible que dos jugadores participen de forma simultánea en una misma carrera. Una vez más, el sistema utilizado es el de pantalla partida.









EDITOR

Una de las novedades incluidas en **Moto Racer 2** *es la incorporación de un editor de circuitos. Este permite modificar el trazado e incluso el nivel del terreno.*



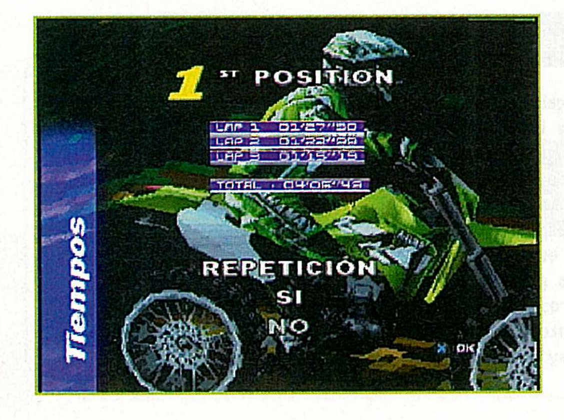
te lo más parecido posible al real. Para aumentar las posibilidades del programa se ha incluido un editor de circuitos capaz de competir con el incorporado en su gran rival en el género, el ya mencionado Jeremy McGrath. Otra de las novedades destacables es la mejora en la jugabilidad, que se hace especialmente palpable en las pruebas de motocross. La citada modificación se hace patente en el control de las motocicletas, tanto cuando se encuentran con las dos ruedas sobre el terreno como cuando realizan un acrobático salto o cuando se ponen sobre una rueda al utilizar el turbo. Las cuatro cámaras recogidas (tres desde la parte posterior de la motocicleta y una desde el manillar) permiten seguir perfectamente y sin complicaciones el desarrollo de las diferentes pruebas. Sin embargo, lo más espectacular en este aspecto son las impresionantes repeticiones aparecidas al terminar una prueba. Estas muestran toda una gama de movimientos de cámara que siguen a la motocicleta durante el desarrollo íntegro de la carrera. Los menús en un perfecto castellano y una *intro* llena de ritmo ponen el colofón a un programa en el que las mejoras gráficas y la escasez de competidores en el género juegan como aliados.

CHIP & CE



REPETICIONES

Después de cada carrera aparece la opción de la repetición. En ellas podréis ver las imágenes más espectaculares de todo el juego.



Tiempos





El legado de un IMPERIO

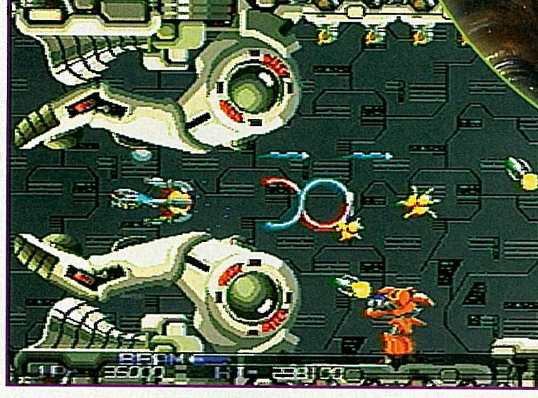
R-Types



Hace más de diez años el ***Imperio*** Irem y un prepotente emperador galáctico llamado Bydo se encargaron de encumbrar a uno de los juegos más completo y ***perfecto*** de todos los tiempos. Su nombre era R-Type y gracias a la resurrección de Irem Software Engineering está de nuevo entre nosotros.

Afortunadamente estos dos imperios, uno real y otro ficticio, han vuelto a resurgir con más fuerza que nunca en esta recopilación de tintes legendarios llamada **R-TYPES** que incluye las dos primeras entregas de la mítica saga y un trío de secuencias *CG* para completar el lote. Desgraciadamente la base de datos con la historia, genealogía y catálogo de enemigos de la versión japonesa ha desaparecido junto a la *demo* de R-TYPE DELTA. Aunque la propia IREM nos ha asegurado que van a intentar incluir versiones mejoradas de su base de datos en R-TYPE DELTA para goce y disfrute de todos los «artaipmaniacos». El paso de del primer R-TYPE (otoño de 1987) por el universo del videojuego no pudo ser más fructífero, y tras su rotundo éxito en los *arcades* (sólo comparable al de la saga GRADIUS/NEMESIS y muy por encima de DARIUS), comenzó su andadura doméstica triunfal en la recién nacida ***PC ENGINE*** (primero dividida en dos *Hu-Cards* en **Japón** por problemas de memoria, fusionado en una para el mercado *yankee* y por último remezclada con secuencias de animación y una banda sonora antológica en R-TYPE COM-







SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	VIRGIN
PROGRAMADOR	IREM S.E.-RACDYM.



VALORACION

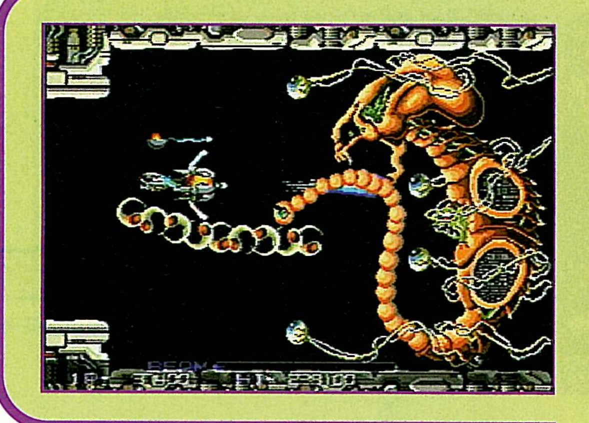
EL nombre de R-TYPE todavía resuena con fragor en el vasto universo del videojuego, y Irem te dá la oportunidad de hacerte con las dos primeras entregas del mito. un clásico imperecedero y un gran shoot'em-up se dan cita en esta recomendable recopilación que os devolverá a una de las épocas más gloriosas y brillantes del videojuego. La saga R-TYPE se merecía un homenaje así.

R-TYPES

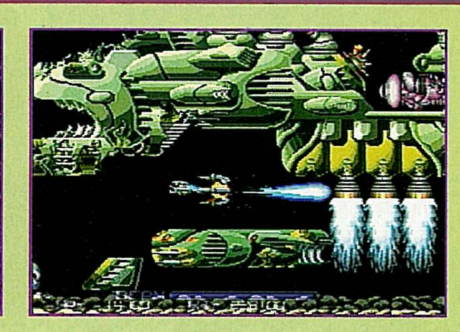
SHOOT'EM-UP

CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	2-5
Fases	8-6
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	NO
Grabar Datos	MEMORY CARD (1)

R-TYPE [1987]

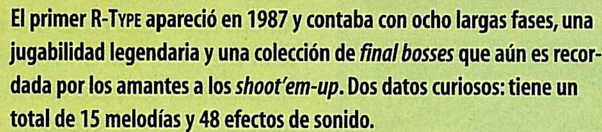












El primer R-TYPE apareció en 1987 y contaba con ocho largas fases, una jugabilidad legendaria y una colección de *final bosses* que aún es recordada por los amantes a los *shoot'em-up*. Dos datos curiosos: tiene un total de 15 melodías y 48 efectos de sonido.











PLETE CD de nuevo en tierras niponas) y continuó en ordenadores de 8 y 16 *bits*, ***GAME BOY*** y ***MASTER SYSTEM***. Las claves del éxito de R-TYPE fueron su atrayente y novedoso planteamiento gráfico, la famosa cápsula que colocábamos delante y detrás de nuestra R-9, los asombrosos *bio-mechanical bosses*, el *beam laser* recargable y la variedad de sus ocho largas fases. Los tres primeros escenarios de R-TYPE han quedado en la retina de todos aquellos que hacemos del videojuego un modo de vida. Había nacido una leyenda. La aparición de R-TYPE II en 1989 dejó un poco en evidencia a IREM, ya que pese a mantener el nivel de calidad audiovisual, se llegó a apreciar cierta falta de imaginación (ya la habían derrochado en el primer capítulo), el número de fases fue recortado a seis y la dificultad fue elevada a límites insospechados. La calidad gráfica de R-TYPE II era sobresaliente, con mención especial para las fases dos y tres y algunos *final bosses*, que rayaban el virtuosismo gráfico. Debido a su menor repercusión, tan sólo aparecieron versiones de R-TYPE II en ***SNES*** (llamada SUPER R-TYPE) y para ordenadores de 16 *bits*. Los usuarios de ***SNES*** tuvieron la suerte de contar más adelante con R-TYPE III-THE THIRD LIGHTNING, uno de los mejores *shoot'em-up* creados para 16 *bits*, y

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
92	90	90	91	92
Al ser recreativas de hace una década los gráficos son idénticos al original. Destacar los bellos escenarios, el diseño de nuestra nave y por encima de todo los inimitables final bosses. Las intros CG son aparentes.	Se mantienen las pegadizas aunque algo metálicas melodías originales sin mezclas de nuevo cuño. Las secuencias CG son acompañadas por composiciones de notable calidad. Tenemos un sound Test a nuestra disposición.	Una generosa colección de sonidillos metálicos para amenizar a la perfección los impactos, explosiones y situaciones de los dos R-TYPE entre los que destaca el beam láser. Podrás escucharlos en el sound Test.	Además de su espléndido apartado audiovisual, otro de los puntos fuertes del primer R-TYPE es su estudiada curva de dificultad. En R-TYPE II la curva es más pronunciada, llegando a parecer infranqueable por momentos.	+ Dos clasicos en un solo CD. Compatible con DUAL SHOCK. − Que no hayan incluido la base de datos de la versión japonesa. ¿Para cuando R TYPE LEO?

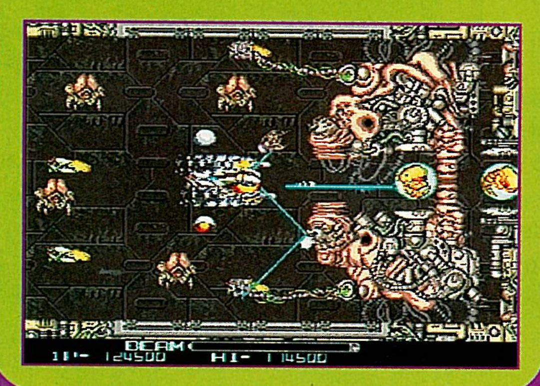


R-TYPE II (1989)

Apareció en 1989, y aunque era menos inspirado y carismático que su antecesor, todavía corría por sus venas la magia de IREM. Tenía seis largas fases, espléndidos *final boses* (los mejores eran los de las fases 1, 2 y 6) y una dificultad endiablada. R-Type II contaba con 13 melodías y 85 efectos de sonido.

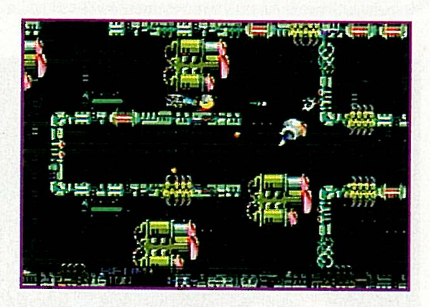
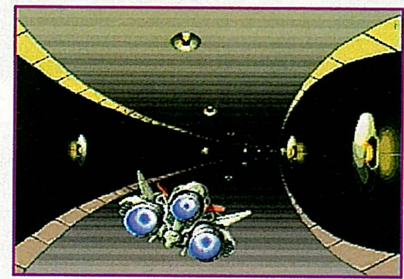
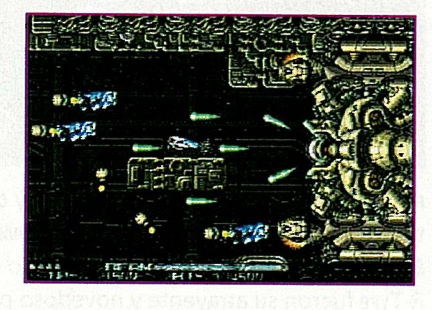


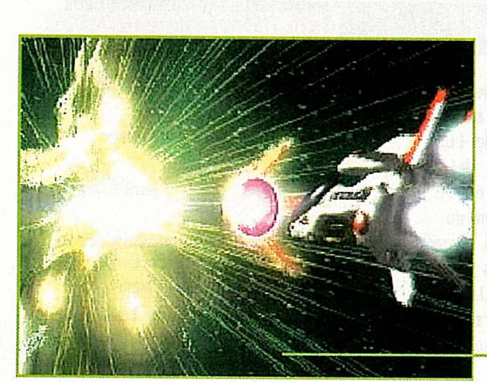




que aprovechó a las mil maravillas las cualidades técnicas de **Super Nintendo**, con gráficos de ensueño, un impecable *modo 7*, *ghost layering* y una dificultad marca de la casa. En 1994 apareció el último capítulo de R-Type en **Coin-op** llamado R-Type Leo (no hay que olvidarse de otros *shoot'em-up* de gran calidad creados por IREM como Image Fight, XMultiply, Dragon Breed o el más reciente In The Hunt) con un derroche gráfico sin precedentes pero con muy poca inspiración en el desarrollo de sus fases y extrañas pérdidas de identidad respecto a sus veteranos hermanos. Poco después IREM desapareció y se dedicó a elaborar componentes para *pachinkos*. Pero la historia tiene un final feliz ya que IREM SOFTWARE ENGINEERING ha vuelto para presentarnos **R-Types** y emocionarnos con la llegada de R-Type Delta, una entrega poligonal dispuesta a destronar al maestro Einhänder y al discípulo G Darius de inminente aparición en nuestro país. Pero hasta que eso suceda aquí tenemos esta sabrosa recopilación de dos clásicos intemporales (sobre todo el primero) que no deben faltar en ninguna colección de un buen amante del videojuego que se precie de serlo. Hasta siempre R-Type.

THE ELF



EXTRA TYPES ***Además de las dos entregas de R-Type encontraremos una graciosa intro CG con la nave R9 como protagonista y dos secuencias finales en vídeo que recrean las extras de los dos juegos. También encontraréis un menú de sonido.***

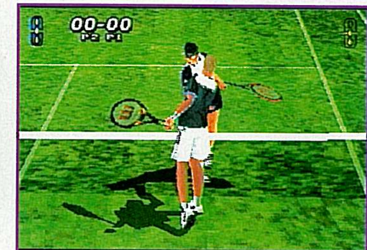


All Star Tennis'99

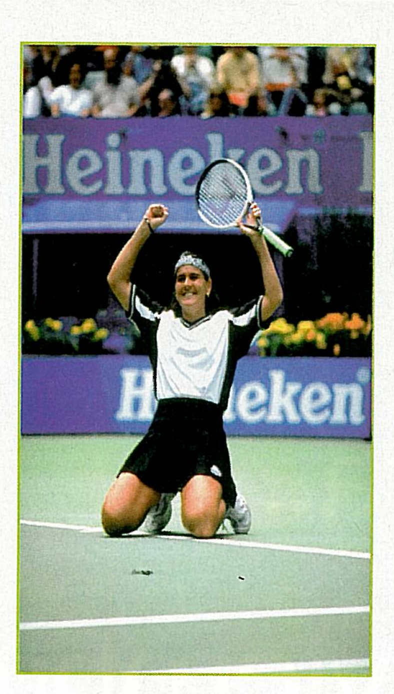


La **aparición** estelar de grandes jugadores del mundo de tenis, como **Conchita Martínez** o Michael Chang, constituyen la principal **novedad** de la segunda parte de Tennis Arena.

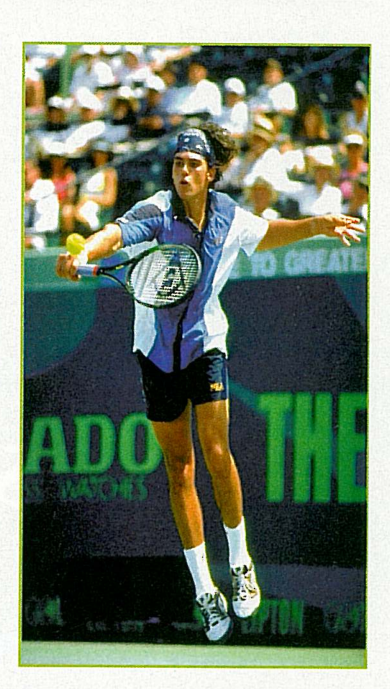


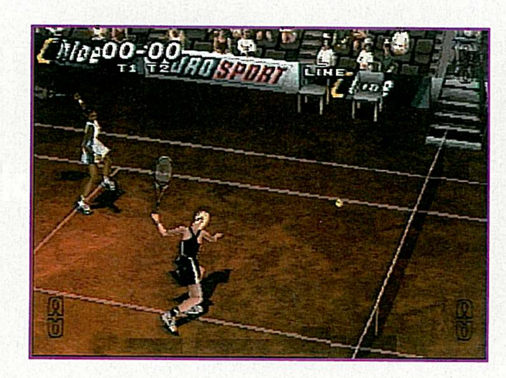






El deporte de la raqueta ha sufrido un importante parón en cuanto al número de lanzamientos en el último año. El último título en aparecer fue TENNIS ARENA, y curiosamente va a ser la segunda parte del juego mencionado el siguiente simulador de tenis en aparecer para los 32 *bits* de SONY. A pesar del cambio de nombre, tanto los productores como los programadores y, lo que es más importante, el diseño del juego coinciden con los de su antecesor. Además, hay que señalar la circunstancia de que SMART DOG (el grupo programador), además de colaborar en los dos simuladores de tenis de UBI SOFT, también fueron los responsables de BREAK POINT (*PLAYSTATION*). La indudable experiencia en este tipo de simuladores se pone de manifiesto en un programa que, conservando el sistema de juego de su antecesor, incorpora algunas novedades destacables. La primera es la aparición de jugadores reales como **Conchita Martínez**, **Michael Chang**, **Jana Novotna** o el excéntrico **Gustavo Kuerten**. El diseño de estos jugadores respeta sus características físicas así como el estilo de sus





VALORACION

Unir a una jugabilidad considerable unos gráficos más que correctos es la clave para lograr un buen programa. Si además se añaden alicientes como la incorporación de jugadores reales y se pone un poco de imaginación y buen humor con un modo de juego que «es la bomba», puede afirmarse que la segunda parte de TENNIS ARENA tiene todos los ingredientes necesarios para lograr un gran éxito entre los aficionados.

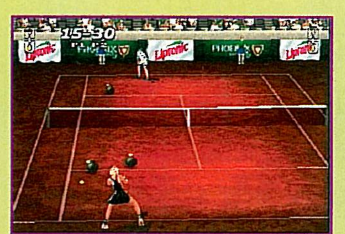
ALL STAR TENNIS'99

DEPORTIVO

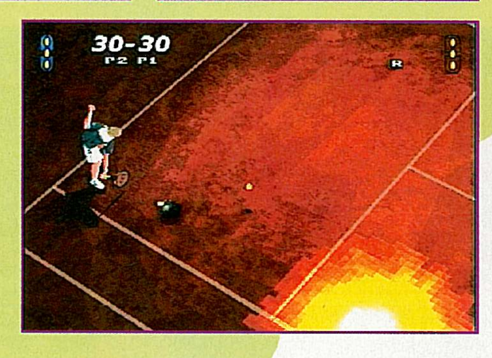
CD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	1
Competiciones	3
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	NO
Grabar Partida	MEMORY CARD

Modo Bomb Tennis

En esta modalidad de juego, la pelota deja una bomba en el lugar del suelo en el que bota. Hay que golpear la bola y evitar que el jugador se encuentre cerca de una de estas bombas en el momento de su explosión.







Este curioso modo de juego es sin duda lo que más sorprende de todo el juego ya que, aunque ciertamente quita realismo al programa, no está exento de jugabilidad.



Cámaras











Durante las repeticiones podremos cambiar la cámara a nuestro antojo únicamente pulsando un botón.

Durante los partidos únicamente dispondremos de dos cámaras tipo retransmisión televisiva. Para más «inri», estas dos vistas son prácticamente iguales, diferenciándose únicamente en que se eleva ligeramente la altura desde la cual divisamos el partido. Sin embargo, durante las repeticiones podremos elegir entre cuatro cámaras diferentes, y será en estas imágenes, como es habitual, donde contemplaremos las escenas más espectaculares de todo el juego.

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	UBI SOFT
PROGRAMADOR	SMART DOG

atuendos deportivos. Su animación es buena y, aunque las dos cámaras incluidas sean muy similares, las repeticiones permiten cuatro perspectivas diferentes. Otro de los aspectos modificado es el del escenario donde se desarrollan los partidos. Así, se eliminan los espectaculares entornos (tipo anfiteatro romano), aunque se mantienen diferentes tipos de gradas y, por su puesto, de superficies. Entre las novedades puede destacarse un nuevo modo de juego denominado *Bomb Tennis* en el que, además de golpear la pelota, hay que preocuparse de esquivar la explosión de las bombas dejadas en cada bote de la pelota. Si somos alcanzados por alguna perderemos el punto. El citado modo hace recordar a la modalidad *Crazy Tennis* recogida en el genial simulador de ***MEGA DRIVE*** PETE SAMPRAS TENNIS. Si a todo esto le unimos la jugabilidad de su antecesor, golpes especiales incluidos, se obtiene un programa muy compensado en todos sus aspectos.

CHIP & CE

GRAFICOS — 90

Aunque se pierde parte de la vistosidad con la eliminación de algunos escenarios, tanto el diseño como la animación tienen un gran nivel. Alguna cámara adicional durante el desarrollo del juego no estaría de más.

MUSICA — 80

La música recogida en el programa ocupa un papel totalmente secundario, sin destacar ni por su calidad ni por la falta de la misma. Como suele ser habitual, en la intro alcanza las mayores cotas de protagonismo.

SONIDO FX — 94

Los golpes y el tanteo se encuentran en la línea de los demás simuladores. Donde destaca es en los gritos personalizados del público, así como en algunos toques de humor, como los surgidos tras sonar un teléfono móvil.

JUGABILIDAD — 93

SMART DOG ha conseguido reflejar fielmente a los jugadores reales y, a la vez, mantener la jugabilidad de su antecesor. La incorporación de la nueva disciplina es anecdótica aunque se agradece este tipo de iniciativas.

GLOBAL



92



+ La incorporación de jugadores reales y la imaginación.
- La escasez de cámaras en un género en el que curiosamente suelen abundar.

CUATRO veces superior

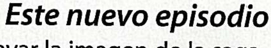
Megaman X4

Totalmente ajena a la moda de los graficos poligonales, la *saga* Megaman X llega a una *cuarta* entrega manteniendo la marca de la casa: unos gráficos *sensacionales* y jugabilidad *arrolladora*.



SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	VIRGIN
PROGRAMADOR	CAPCOM INT.



Este nuevo episodio viene a lavar la imagen de la saga, bastante malparada tras el bochornoso MEGAMAN X3 para ***PLAYSTATION*** y ***SATURN***, adaptación ramplona del mismo título de ***SUPER NINTENDO*** de funesto recuerdo. Para **X4** (lanzado en el mercado japonés hace un año largo), CAPCOM sí hizo lo que se esperaba de una máquina de 32 *bits*, dotando al juego no sólo de los mejores gráficos vistos hasta la fecha en la saga MEGAMAN X, sino de detalles tan buenos como la posibilidad de elegir entre dos protagonistas distintos, variando con la elección no sólo el hilo argumental, sino toda la mecánica de juego. El hecho de que por primera vez el protagonismo de la carátula no recaiga en Megaman, sino en su compañero, no es mera casualidad, ya que el *cyborg* Zero se erige como lo más llamativo de este **X4**, con un patrón de ataque que recuerda y mucho al inolvidable STRIDER, sustituyendo las armas especiales de Megaman por llaves tipo STREET FIGHTER. En caso de elegir a Megaman, el juego mantiene más o menos la misma estructura de

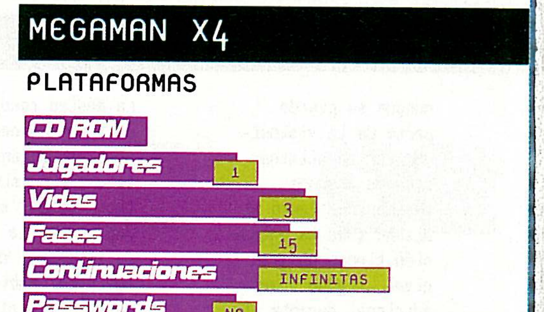






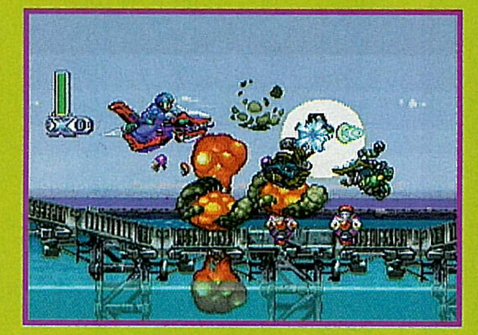
VALORACION

A pesar de la tardanza, MEGAMAN X4 llega para alegrar la vida de aquellos usuarios que lo «fliparon» con el reciente MEGAMAN 8 o cualquiera de las otras entregas de la saga para 8 y 16 bits. Plataformas de la vieja escuela que se adaptan a nuevos sistemas para ofrecer horas de diversión, en tanto la innovación viene dada por el rubio Zero y su revolucionaria técnica de llaves especiales.



MEGAMAN X4	
PLATAFORMAS	
CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	3
Fases	15
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	NO
Grabar Partida	MEMORY CARD (1 BLOQUE)

Megaman X



Como en anteriores entregas de la saga, Megaman posee la capacidad de absorber el armamento de sus enemigos, bestias mecánicas con nombres tan sugerentes como Magma Dragoon o Slash Beast.



Aunque al principio del juego Megaman cuenta únicamente con su preciado láser *X-Buster*, tras encontrar las diferentes cápsulas holográficas del Dr. Light podrá conseguir botas, casco y brazos especiales.

entregas anteriores, con sus ocho bestias mecánicas repartidas en otras tantas fases, un malvado jefazo final, y la misteriosa sombra del Dr. Wily detrás de todo. Acorde a los anteriores episodios de la saga X, Megaman posee un *look* mucho mas estilizado y agresivo que en la saga normal, pudiendo potenciar sus habilidades con las diferentes piezas de un traje especial que obra en manos de distintos hologramas del Dr. Wily. A los mandos de Zero el juego cambia por completo. Se hace mucho más difícil, ya que el corto alcance de su arma y la necesidad de aprender y emplear determinadas llaves especiales con cada tipo de jefazo, hacen de **Megaman X4** una tarea que roza lo imposible. En el plano gráfico, **Megaman X4** pega un gran salto si lo comparamos a **X3**, que no era otra cosa que una conversión pura y dura del juego de ***SNES***. El colorido es impresionante, la animación de los personajes es muy buena (sobre todo en el caso de Zero) y el juego comienza con lo que ya es la marca característica de la saga: un gigantesco *Final Boss,* en este caso un dragón de proporciones bíblicas. Incluso la versión *PAL* no posee demasiado borde negro, todo un milagro teniendo en cuenta que la mayoría de los conversiones de CAPCOM al sis-



Zero

Armado con un sable láser a la usanza Strider, Zero no puede adquirir armas, pero sí aprender llaves especiales.

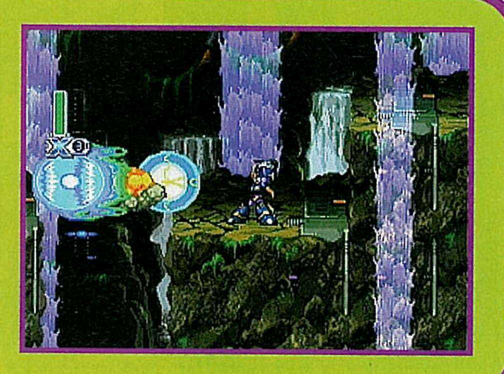




GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
91	90	87	91	91
De «look» mucho más estilizado y agresivo que el de MEGAMAN 8, X4 derrocha colorido por los cuatro costados, sin mencionar la excelente animación de los dos protagonistas. Lo mejor, las fases de la moto y la selva.	El sustituir la pegadiza cancion del original japonés por una sintonía de AUGUSTO ALGUERÓ ya empieza a ser una molesta costumbre. Al menos nos queda el consuelo de que el resto de la banda sonora no ha sido alterada.	Diálogos doblados al inglés al gusto de nuestros amigos yankees. Es imposible pedir que todos los juegos vengan doblados al castellano, pero unos subtítulos no cuestan nada y no hubieran estado nada mal.	Aquí es donde X4 ni cojea ni tiene punto negro alguno. Superjugable y rebosante de secretos, la elección de personaje determina dos mecánicas de juego totalmente diferentes, multiplicando la vida del juego.	+ Los graficos, la música, la jugabilidad, todo... − Abatir algunos jefazos con la única ayuda del sable de zero es una tarea casi imposible.

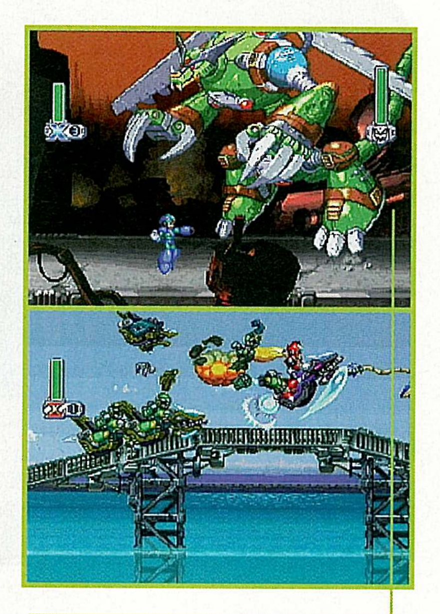
Mega Armor





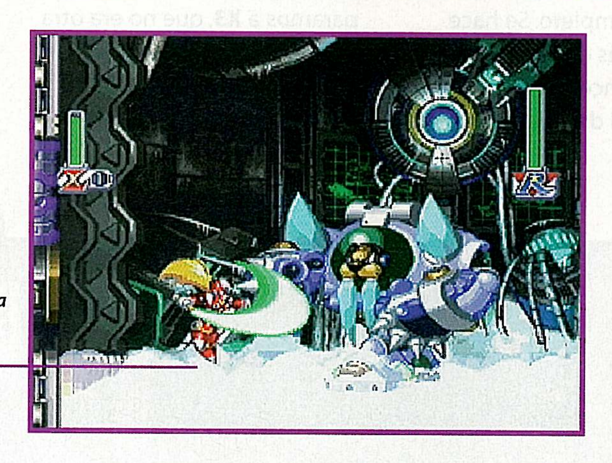
Para conseguir el traje especial de Megaman y con ello optar a nuevos poderes y habilidades, debéis seguir estos pasos. En la selección de personaje, iluminad a Megaman y pulsad CIRCULO dos veces e IZQUIERDA otras seis. Apretad L1 y R2 y pulsad START. Ya en el juego dirigíos a la fase de la selva y, tras las cataratas, podréis hablar con el holograma del Dr. Light y lograr el traje especial al completo. Para optar al traje especial de Zero (blanco y negro), los pasos son muy parecidos. Seleccionad a Zero y con el botón R1 apretado, pulsad DERECHA seis veces. Soltad el R1, presionad CIRCULO y pulsad START.



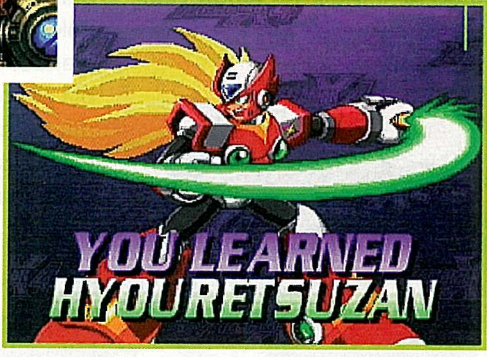


La fase de Jet Stingray, la manta con motor TDI, comienza con una explosiva persecución a bordo del Ride Chaser, la Bultaco del siglo XXIII.



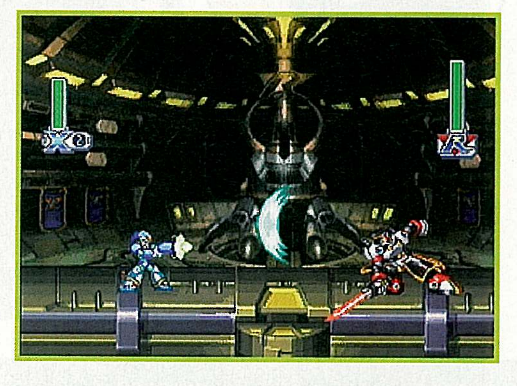


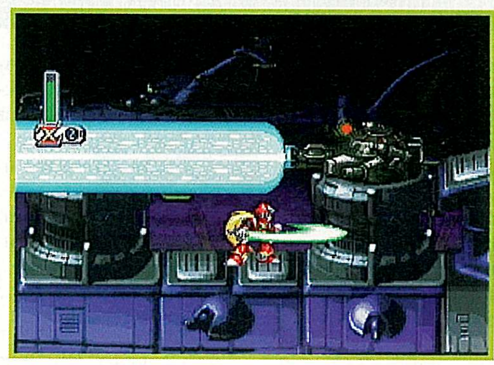
Frost Walrus es la primera de las bestias mecánicas que deberás afrontar. Su Frost Tower (Ice Stab en el caso de jugar con Zero) es una excelente arma para acabar con Jet Stingray.



tema europeo tienen más franja que la versión *cinemascope* de La Túnica Sagrada. La música también es otro aspecto que sobresale del conjunto, aunque como ya pasara en Megaman 8, la pegadiza canción de la *intro* japonesa ha sido sustituida por una fría sintonía que desentona tanto con las imágenes como **The Punisher** en la elección de Mister Universo. Por suerte, es el único cambio palpable, ya que el resto de las melodías permanecen inalterables y son sencillamente soberbias. Es una pena que los usuarios españoles de ***Saturn*** (esos mismos que todavían están esperando sentados al Fighting Force y Resident Evil 2), al igual que en el caso de Megaman 8, se vean privados de un juego del calibre de **Megaman X4**, cuando se han tenido que tragar la tercera entrega y otros títulos de infausto recuerdo. Los de ***PlayStation*** han vuelto a tener suerte. Si ya estaban acabando la octava entrega de Megaman, ahora tienen la ocasión de retomar la saga X, con más villanos, armas y *extras* que nunca. Y dentro de unos meses, el esperado Megaman Legends, que aunque presenta un aspecto gráfico y una mecánica totalmente diferente, parece asegurar que el universo del robotillo azul, lejos de extinguirse, parece afrontar con fuerza el paso de los años. Y es que la sombra de una inminente recopilación de todos los Megaman de ***NES*** para ***PlayStation*** está cada vez más cerca…

NEMESIS





RACE LEADER 32/64

SENSACIONES SIN LÍMITES

¿?



Personaliza tu posición de conducción:
El único volante regulable en altura e inclinación.

Compatible para juegos NINTENDO 64 y PLAYSTATION, 100% analógico y digital.

Más posibilidades: Cruz de dirección y botones de acción para cualquier juego.
Cambio de marchas tipo F1.
Posibilidad de conducción con o sin pedales.

Y para sensaciones aún más fuertes, tienes en opción el Shock Memory Pack 64.



http://www.guillemot.com/spain/

PENINSULA



Tel. 93 491 47 48 - 93 491 47 54

CANARIAS

palmera

Tel: 928 330 300

UBI SOFT S.A.
Edificio Horizón - Ctra. de Rubí, 72-74
08190 Sant Cugat del Vallès (Barcelona)
Tel. (93) 544 15 00 - Fax (93) 589 56 60
http://www.ubisoft.es







Aunque la **recreativa** Cruis´n World no llegó a España y la crítica, salvo **excepciones**, no fue demasiado benevolente con Cruis´n USA, Nintendo ha decidido apostar **fuerte** y sacar esta continuación cargada de **novedades.**

SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	EUROCOM
PROGRAMADOR	MIDWAY

La opinión mayoritaria de los aficionados a los juegos de coches de ***Nintendo 64*** es que aún no ha habido ningún título que haya sabido sacar partido a las enormes posibilidades de esta consola. **Cruis'n World** no creemos que logre cambiar esta extendida opinión pero, a falta de un monarca indiscutible, seguro que más de uno se acercará a disfrutar de su jugabilidad sin grandes complicaciones. Gráficamente **Cruis'n World** supera con creces la oferta de su antecesor y, lo que es más importante, soluciona gran parte de los fallos y brusquedades de Cruis'n USA en materia de movimientos. Por citar algunas de esas mejoras, ahora podremos elegir entre un número mayor de coches (sin tener que recurrir a trucos) y, en lo que se refiere a los recorridos, éstos muestran buena parte de los monumentos de los países presentes en esta edición y son más ricos en elementos decorativos. Aunque no sea una obra maestra resulta agradable a la vista, y está más trabajado que muchos otros juegos de coches.

Algo parecido podríamos decir con respecto a su jugabilidad, ya que también son evidentes las mejoras pero sin concretarse en el programa total que todos estamos esperando para ***Nintendo 64***. Por lo menos la inclusión de un nuevo modo, *Championship*, y la opción para varios jugadores





Cuando completéis con éxito el modo Cruis'n World os veréis obsequiados con un viaje a la Luna. Por desgracia no será de placer, y deberéis volver a enfundaros el mono para competir en uno de los circuitos más traidores y virados de toda la competición.



VUELOS descomunales y choques que casi te sacarán de la pantalla, son habituales.

VALORACION

el tiempo transcurrido entre ambas versiones hace que las innovaciones en la mecánica y los cambios en el diseño parezcan insuficientes. un juego divertido y con recorridos verdaderamente espectaculares, pero sigue sin ser el juego que esperábamos. su modo para cuatro jugadores simultáneos, mejorable pero entretenido, puede ser suficiente para tentar a los aficionados.

CRUIS´N WORLD

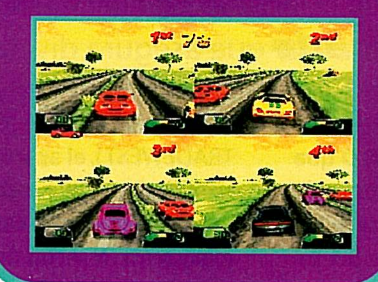
ARCADE

Megas	96
Jugadores	1-4
Vidas	1
Fases	14
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	NO
Grabar Partida	SI

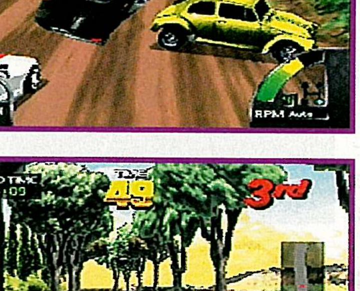
Multiplayer

Aunque un poquito menos suave y algo más lento que el individual, este modo es algo que pedía a gritos el juego. Al fin y al cabo, el gran atractivo de la recreativa se encontraba en competir con los demás.













AUNQUE un poco irreales, los castañazos son aún más espectaculares y salvajes que en CRUIS'N USA.



ALGUNAS de las piruetas, como ésta de poner el coche en dos ruedas, nos permitirán realizar adelantamientos y maniobras de auténtica fábula.



Modo Championship

Con algunas variaciones en el desarrollo y con un nivel bastante más elevado de dificultad, este modo es una de las grandes novedades de CRUIS'N WORLD con respecto a su antecesor. Según corráis, podréis mejorar el coche.





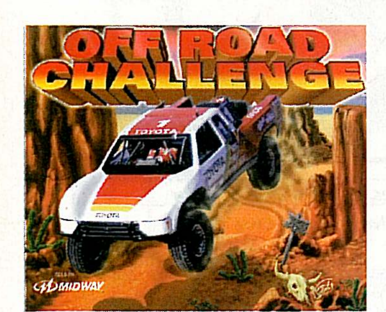
simultáneos, aumentan en algunos enteros el valor de CRUIS'N WORLD y las posibilidades de perdurar en el tiempo. Por lo menos, algo es algo. Resumiendo, CRUIS'N WORLD es un juego con buenas maneras y con algunos detalles interesantes, pero su innegable calidad no le sirve para ocupar el trono de los juegos de coches en *NINTENDO 64*.

DE LUCAR

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
92	90	70	91	91
Aunque mejor que su antecesor, el tiempo transcurrido entre ambas versiones debería haber supuesto unas mejoras mayores. Aún así, no está nada mal y su oferta es superior a la de otros juegos del género en N64.	Divertidas, bastante variadas y casi tan pegadizas como las de CRUIS'N USA. Como los efectos sonoros no son muy espectaculares, serán vuestra mejor compañía. Como curiosidad, os diremos que hay algunos temas cantados.	La verdad es que este es el apartado más flojo de todo el cartucho. Además de ser un tanto escasos, no resultan demasiado convincentes para un juego con tanta acción, que requeriría de unos efectos más de arcade.	Se han añadido algunas novedades, los rivales son bastante más competitivos y el modo para varios jugadores simultáneos puede entretenernos durante mucho tiempo. Aún así, esperábamos algo más de este juego.	 + Algunos escenarios y el modo para varios jugadores. − Las diferencias con su antecesor son menos de las que cabía esperar.



Off Road Challenge



En unos meses en los que el **ritmo** de lanzamientos para Nintendo 64 se va acercando paulatinamente al de PlayStation, llega un juego de conducción marcadamente **arcade** que asegura diversión y entretenimiento gracias a su **velocidad** y la gran calidad de sus **gráficos**

Está más que claro que de un tiempo a esta parte el ritmo de lanzamientos de ***NINTENDO 64*** se está animando considerablemente. Sin llegar a los niveles de ***PLAYSTATION***, sí que es notorio que cada vez se están «achicando» más las diferencias. Para contribuir a todo esto llega **OFF ROAD CHALLENGE**, la conversión de la popular recreativa de MIDWAY, que nos recuerda ligeramente a TOP GEAR RALLY, de eminente y puro desarrollo *arcade*. De hecho, a pesar de que cada vez que terminemos un trazado seremos recompensados con dinero para mejorar nuestro vehículo (como en el legendario OFF ROAD de TRADEWEST), el apartado «simulación» del juego se puede decir que es casi inexistente. Nuestra única preocupación será acelerar continuamente, sin importarnos siquiera los trompazos que nos demos, ya que ni el coche sufrirá daños, ni se perderá demasiado tiempo con las colisiones. Incluso en ocasiones sale más a cuenta pegarnos un trompazo que reducir en una curva, ya que el propio juego te reconduce al circuito sin perder apenas tiempo. Dentro de las opciones, además de un modo para dos jugadores simultáneos, sólo podremos disputar un torneo (en el que paulatinamente se nos irán exigiendo mejo-





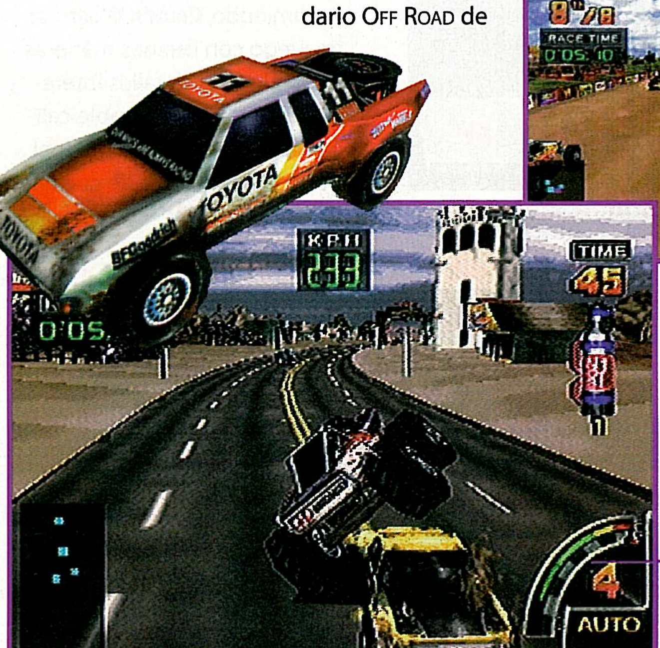
A DOBLES

Afortunadamente la gente de AVALANCHE no se ha olvidado de incluir entre las opciones una modalidad de dos jugadores simultáneos bastante apañadita y jugable.

SUPER Information

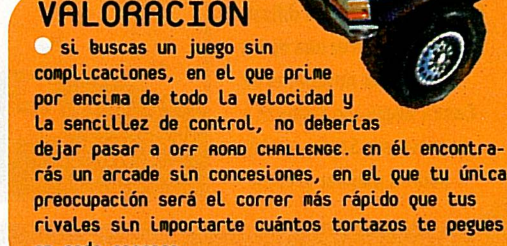
FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	MIDWAY
PROGRAMADOR	AVALANCHE





A TODA PASTILLA

Si hay algo que distingue a este juego es su rapidez, que se acentúa cada vez que utilicemos los nitros (sobre estas líneas podéis ver la estela que dejan).



VALORACION

si buscas un juego sin complicaciones, en el que prime por encima de todo la velocidad y la sencillez de control, no deberías dejar pasar a OFF ROAD CHALLENGE. en él encontrarás un arcade sin concesiones, en el que tu única preocupación será el correr más rápido que tus rivales sin importarte cuántos tortazos te pegues en cada carrera.

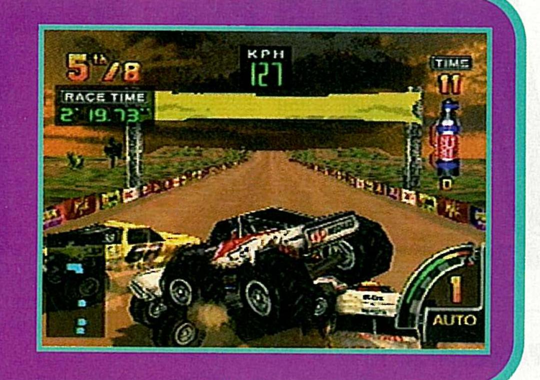
OFF ROAD CHALLENGE

CONDUCCIÓN

Megas	64
Jugadores	1-2
Vidas	1
Fases	6 CIRCUITOS
Continuaciones	NO
Passwords	NO
Grabar Partida	CONTROLLER PAK

Secretos

Con unos sencillos trucos podréis hacer que vuestro coche se convierta en un *big foot*, y también poder correr en otros circuitos ocultos, como El Cajon Track, Flagstaff y Guadalupe, variaciones de El Paso, Mojave y Vegas.





SALTA, SALTA...

...pequeña langosta. Debido a la gran velocidad del juego, cada vez que topemos con un bache o algún objeto contundente, saldremos disparados por los aires. Viva el espectáculo.

Circuitos



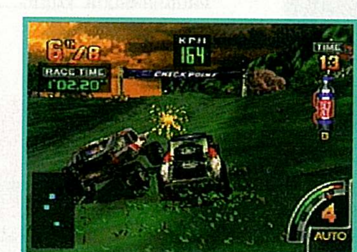
















Ol´South

Pikespeak

Vegas

res puestos finales de clasificación), y un modo para correr el circuito que queramos. Unicamente existen 6 trazados disponibles y 4 vehículos, lo que es sin duda el principal *handicap* del juego, ya que se nos antojan a todas luces insuficientes. Incluso efectuando un sencillo truco, que permite acceder a tres circuitos más, nos siguen pareciendo pocos para un juego como éste. Respecto a los coches, tanto en diseño como en comportamiento son demasiado parecidos entre sí, y sólo con el truco que los convierte en *big foot* veremos alguna variación. Por último destacar los *items* que hay desperdigados, como cascos para resistir mejor los tortazos, nitros y dinero, que os ayudarán a finalizar con éxito este vertiginoso *arcade*.



GRAFICOS 90

A pesar de la supersónica rapidez con la que se mueven los vehículos y el escenario, los grafistas no han descuidado para nada el diseño general del juego, pudiendo observarse gráficos realmente detallados.

MUSICA 85

En un juego con un ritmo tan endiablado como éste, apenas te quedará tiempo para escuchar las músicas que acompañan cada circuito. De todas formas no molestan, que es lo mínimo que se pide en estas ocasiones.

SONIDO FX 84

Los efectos de sonido sí que son continuos debido a las constantes colisiones y derrapes del juego. Sin llegar a ser nada del otro mundo, sí que transmiten la intensidad de una carrera de estas características.

JUGABILIDAD 90

Muy fácil de controlar, Off Road Challenge hará las delicias de todos aquellos que gustan de arcades sin otra pretensión que no sea la de divertir. La sensación de velocidad es realmente vertiginosa.

GLOBAL



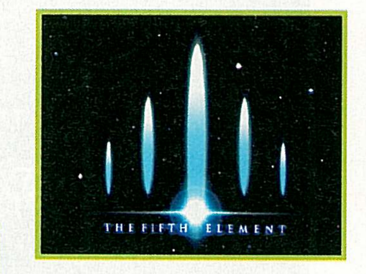
\+ La tremenda velocidad y el intuitivo control.

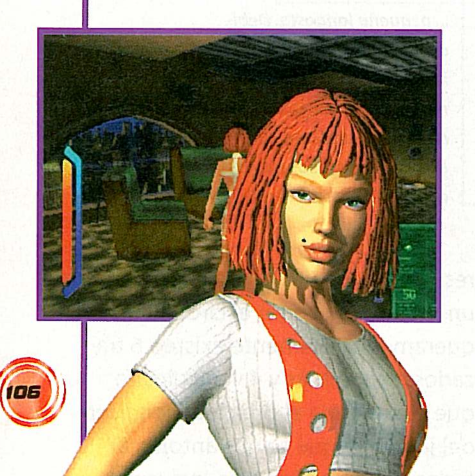
\- Los coches no se diferencian mucho entre sí.

Menudo ELEMENTO

El Quinto Elemento

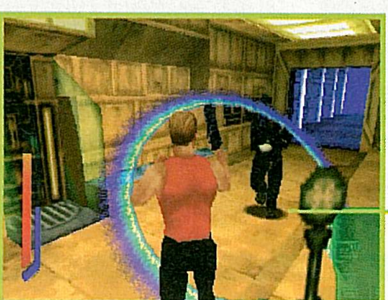
Tras muchos meses de inquietante *espera*, no podemos más que sentirnos un poco *decepcionados* con El quinto elemento y la gente de Kalisto. Los prometidos (y necesarios) cambios que iban a *introducir* en ésta su última *producción*, han quedado al final en agua de borrajas.

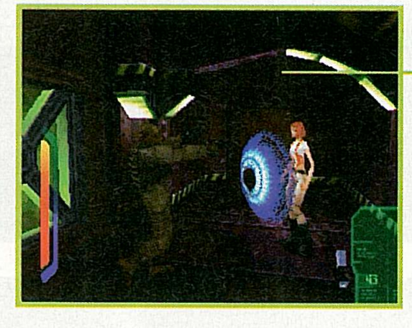




Decepción. Esa es la palabra que mejor refleja nuestro sentir hacia este juego. Y la verdad es que no hay grandes motivos para ello, pero es que sus programadores, la gente de KALISTO en definitiva, se han encargado de despertar en nosotros ciertas esperanzas que finalmente no han sido satisfechas. **El Quinto Elemento** es un magnífico juego que cojea únicamente en un aspecto: el motor 3D. Lástima que éste sea el principal pilar del juego.

Los 10 niveles del juego están muy bien diseñados, permitiendo que los diferentes objetivos varíen considerablemente entre uno y otro. La posibilidad de controlar a Leeloo y Korben supone poder afrontar cada fase de forma diferente, explorando caminos a los que el otro no puede acceder y viceversa. Además se respeta en todo momento el *feeling* de la pelícu-





El Quinto Elemento podía haber sido un excelente juego. Si no ha llegado a eso no ha sido por falta de tiempo, sino porque a lo mejor KALISTO estabá más interesada en otros proyectos.

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SONY CE
PROGRAMADOR	KALISTO

VALORACION

cuando un juego se retrasa varios meses es porque sus programadores piensan que pueden mejorar mucho lo ya hecho. si después de tanto tiempo resulta que todo ha quedado igual, entonces hay algo que falla. es como decir «no tenemos más tiempo para hacer lo que realmente queremos, así que esto es lo que hay». vosotros no habéis tenido la posibilidad de jugar con las primeras versiones, pero no hace falta, pues EL QUINTO ELEMENTO sigue igual que hace seis meses. Y eso no gusta.

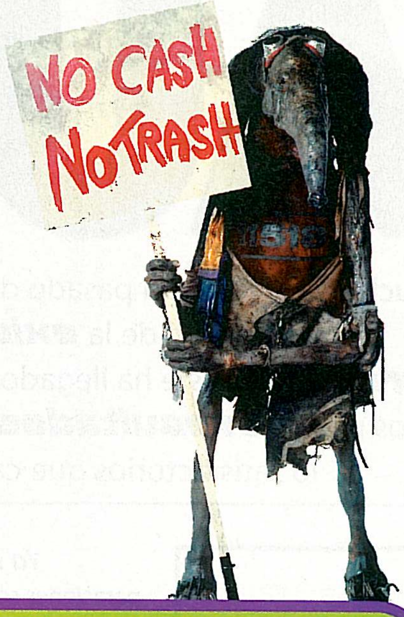


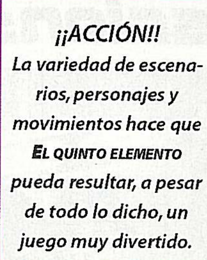
EL QUINTO ELEMENTO

PLATAFORMAS 3D

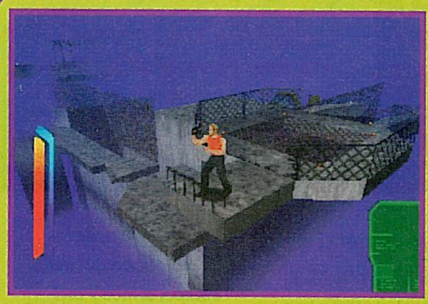
CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	3
Fases	10
Continuaciones	NO
Passwords	NO
Grabar Partida	MEMORY CARD (1)



¡¡ACCIÓN!!
La variedad de escenarios, personajes y movimientos hace que ***El quinto elemento*** *pueda resultar, a pesar de todo lo dicho, un juego muy divertido.*




Bonito, sí pero...

El motor 3D de **El quinto elemento** es capaz de mover escenarios tan bonitos como éstos, pero lo que no se ve en las capturas es la pérdida de polígonos, líneas blancas, etc.



la, por lo que resulta fácil identificarse con los personajes, que nuevamente han sido perfectamente respetados, tanto en apariencia como en habilidades. El problema llega cuando el entorno 3D comienza a moverse en torno a nosotros. Polígonos que desaparecen, las horribles líneas blancas entre ellos, y la eterna sensación de no saber si dando un pequeño paso más caeremos al vacío. Vamos, que la integración de los personajes dentro del escenario es más bien pobre (parece como si flotasen). Una lástima, porque los escenarios son en muchas ocasiones realmente bellos, aunque en estancias demasiado abiertas, el motor 3D se vuelve aún más brusco de lo que es. Lo más chocante de todo es que **El quinto elemento** es muy divertido, sobre todo cuando lográs sentirte cómodo con él, pero aún así no podemos perdonar a KALISTO los constantes retrasos sufridos para, finalmente, lanzar el mismo juego que ya pudimos ver en las betas de principios de año.

J.C. MAYERICK

GRAFICOS 85
gráficamente es bastante potente, pero el motor 3D hace que perdamos en cierto modo el control sobre Leeloo y Korben. en espacios abiertos, sobre todo, la ralentización llegar a ser dramática. Tiene importantes fallos en el motor 3D.

MUSICA 87
si dejamos de lado la intro principal, que cuenta con la banda sonora original del film, compuesta por ERIC SERRA, el resto del juego está ambientado con temas que comparten en cierto modo la excentricidad innata del film.

SONIDO FX 74
Ni bien ni mal. Ni frío ni calor. sencillamente... está. No es un aspecto que se perciba fácilmente, más que nada porque no ofrece nada en que fijarse. La única excepción es el grito simpaticón de la «histérica» de color.

JUGABILIDAD 89
es, con diferencia, lo mejor de todo el juego, lo que al final hace que nos decantemos entre un juego u otro. con EL QUINTO ELEMENTO no te vas a aburrir, pero molesta pensar que podría haber sido mejor de lo que es.

GLOBAL 84
+ con todo, no deja de resultar un juego divertido.
− el motor 3d se puede mejorar. La escasa precisión del control sobre los personajes.

Misión de AUDACES

Mission: Impossible

Mucho **tiempo** ha pasado desde que tuvimos conocimiento de la **existencia** de este **proyecto**. Este ha llegado a su fin y, aunque nos pese, los **resultados** no han sido todo lo satisfactorios que cabría **esperar**.





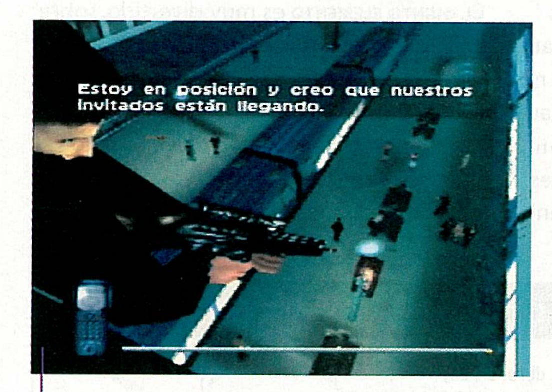
Ya sabemos que las comparaciones son odiosas, pero si lo que los programadores de **MISSION: IMPOSSIBLE** pretendían era superar al clásico de RARE GOLDEN EYE, entonces tenemos que afirmar que el título del juego nos viene al pelo para describir, en sólo dos palabras, el resultado de tal cometido. No es cuestión de dramatizar, porque al fin y al cabo, **MISSION: IMPOSSIBLE** y GOLDEN EYE son títulos muy diferentes, cada uno con sus características especiales. Pero hay que reconocer que la última producción de INFOGRAMES cuenta con ciertos fallos que desmerecen un tanto el resultado final del juego. Empecemos por lo positivo, como los tres niveles que se ambientan en la sala de control, la embajada en **Praga** y la estación de **Waterloo** en **Londres**, son un buen ejemplo de cómo debería haber sido el resto del juego. El problema es que en general resulta en ocasiones demasiado lineal, y esto, unido a la escasa calidad del motor 3D en espacios demasiado abiertos, desemboca en niveles poco atractivos, como los interminables pasillos de la CIA. Las animaciones de los protagonistas, especialmente las de Ethan, son demasiado «artificiales», y en ocasiones da la sensación de flotar sobre los escenarios. El control también es poco preciso, y aunque utilicemos el *zoom* para disparar, la precisión no será la tónica general del juego.



Descripciones de los componentes del equipo, armas y artilugios de todo tipo y una exhaustiva revisión a los objetivos de la misión. Son los pasos previos que habrá que superar antes de comenzar cada nuevo nivel.

SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	INFOGRAMES
PROGRAMADOR	OCEAN





CONTROLES

El sistema de control, sobre todo lo que respecta a la selección de armas, es un poco lioso durante las primeras partidas.

VALORACION

MISIÓN: IMPOSIBLE no es, ni de lejos, el competitivo juego que pretendía desbancar a GOLDEN EYE. No sólo no lo ha conseguido, sino que además queda lejos de entrar en ese selecto grupo de juegos de una calidad inigualable para NINTENDO 64. Se nota una cierta descompensación entre unos niveles y otros. Del desrrollo genial de la fase de PRAGA a los niveles en el POLO NORTE hay un abismo. Además, la animación de los personajes no es todo lo fluída y real que se desearía, lo que en ciertos casos provoca una cierta incomodidad en el control de ethan. Podía haber sido mucho mejor.

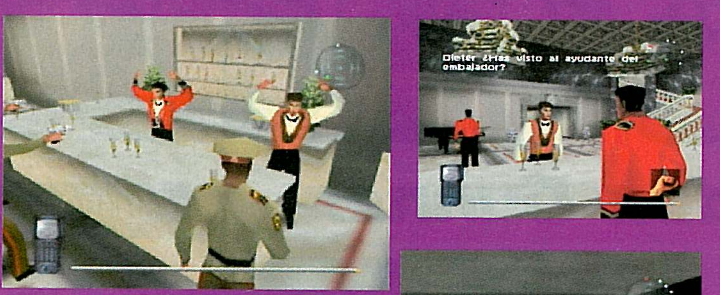
MISSION: IMPOSSIBLE

ARCADE

Megas	128
Jugadores	1-2
Vidas	ENERGIA
Fases	20
Continuaciones	NO
Passwords	NO
Grabar Partida	SI (CONTROLLER PAK)

La Embajada

Es, con diferencia, el nivel más atractivo de todo el juego, no sólo por la trama, sino también por la belleza del salón principal, que al contrario que el resto del juego, se mueve con una suavidad bastante aceptable. Todo comienza con Ethan como camarero y el resto del equipo infiltrado entre los invitados a la recepción. Asesinos que nos siguen hasta el servicio (puede ser un buen lugar para pegarles una impresionante paliza), partituras que desaparecen y un incendio final (de pega, todo sea dicho) que nos ayudará a escapar de la embajada. De verdad que si todo el juego fuese como este nivel, la jugabilidad final de **Mission: Impossible** sería infinitamente mayor.





Lavado de cara





Determinados personajes del juego permanecerán fuera de combate ante nosotros una vez que acabemos con ellos. La utilidad de éstos personajes es la de tomar su aspecto para infiltrarnos en determinadas zonas.

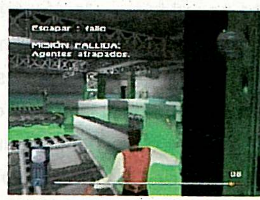
*La estación de Waterloo. Un nivel diferente que gráficamente resulta impactante. El zoom de este nivel es de lo mejorcito que hemos visto en **Nintendo 64**. Lástima que ambos aspectos no se mantengan durante todo el desarrollo del juego. Habría mejorado mucho.*

juego. Lo realmente interesante de **Misión: Imposible** es la cantidad de artilugios de que dispone Ethan, incluida la impactante capacidad para obtener la personalidad de otros personajes del juego, como ya ocurría en el film. Por lo menos, y ya que es un juego que cuenta con muchos diálogos y textos, es de agradecer que haya sido doblado y traducido al castellano, aunque la conversión al sistema *PAL* ha desembocado en algo ciertamente curioso, ya que en la secuencia de introducción el tema principal finaliza mucho antes de que la secuencia llegue a su fin. Así ocurre, por lo menos, en la *beta* final de que dispusimos para esta *review*. **Mission: Impossible** deja la sensación de que sus programadores no han tratado todo el juego con el mismo cariño. Unas fases son geniales, y otras, en cambio, no lo son tanto.

J. C. MAYERICK











*La sala de control es el nivel que mejor ha transmitido la esencia de la película original (la protagonizada por **Tom Cruise**, por supuesto). También es, por desgracia, uno de los lugares más complicados de todo el juego.*



GRAFICOS 91

el nivel gráfico va decayendo según se van superando los niveles. el motor 3D, además, no es todo lo suave que se desearía, aunque logra ciertos resultados espectaculares, como en la estación. Denota cierta dejadez.

MUSICA 85

La película contaba con un excelente tema central que los programadores de ocean no han sabido adaptar convenientemente. Además, ¿cómo es posible que no hayan ajustado dicho tema con la secuencia inicial del juego?

SONIDO FX 87

Para ser un juego de cartucho, cuenta con numerosos diálogos (convenientemente traducidos al castellano). Pocas cosas más se pueden destacar, salvo que el juego cuenta con buenas digitalizaciones de apoyo.

JUGABILIDAD 85

como los gráficos, la jugabilidad va decayendo según se avanza por los diferentes niveles. el mediocre control sobre ethan nos provocará más de un disgusto... como engancharnos en ciertos lugares mientras nos acribillan.

GLOBAL



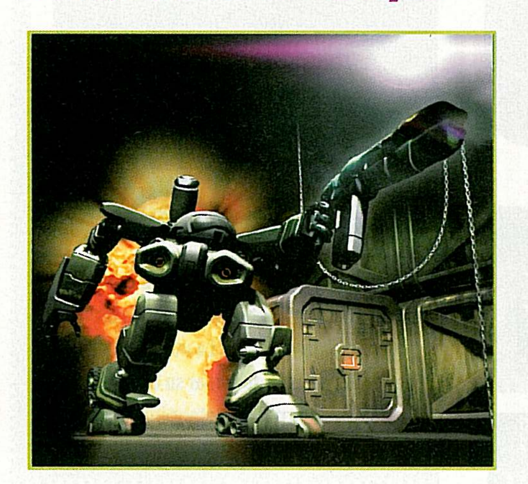
+ Dos o tres niveles del juego y los innumerables artilugios.

− cuenta con demasiadas carencias como para convertirse en el clásico que pretendía.

Un robot con mala SOMBRA

Shadow Gunner

Volvemos al clásico ***género*** de los ***robotejos***. Lástima que para este Shadow Gunner no haya pasado el ***tiempo***.





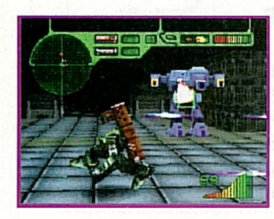


SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	UBI SOFT
PROGRAMADOR	VERTEX

VALORACION

En igualdad de condiciones, SHADOW GUNNER es un juego que, sinceramente, no tiene nada que hacer frente a los grandes títulos que hoy en día se mueven por PSX. Pueden gustar más o menos este tipo de juegos, pero de cualquier modo, hoy hay medios y conocimientos suficientes como para crear títulos mejores a nivel técnico. Todo es proponérselo y tomarlo en serio.



Hay juegos que nacen con estrella y otros que lo hacen estrellados. Tan escasamente original cita nos viene al pelo porque, hoy por hoy, hay ciertas cosas que no logramos entender. Es como volver a los primeros días de ***PLAYSTATION***, en que cualquier juego que utilizase las 3D con cierta solvencia nos dejaba boquiabiertos. Eso ha cambiado. Hay maravillas en el horizonte como METAL GEAR SOLID, con el mejor motor 3D que se haya visto jamás, o virguerías actuales como TEKKEN 3 (en alta resolución) o el mismísimo CRASH BANDICOOT 3, todo un ejemplo de cómo se debe programar un juego. **SHADOW GUNNER** puede ser un juego todo lo divertido que se quiera. A mí, particularmente, no me gustan nada los juegos con robots de por medio (pero me consta que en **Japón** triunfan). Pero lo que no se entiende es que un entorno 3D tan escasamente complejo como el de este **SHADOW GUNNER**, sea incapaz de moverse con la solvencia mínima requerida. La brusquedad, en definitiva, es la gran protagonista de un juego que, además, no aporta nada al mundo de los videojuegos. Ni los quince niveles (con sus tres subfases cada uno), ni las diez armas, ni los diecisiete enemigos disponibles logran hacer de este **SHADOW GUNNER** una alternativa atractiva. Lo único que nos hace pensar que sus programadores están al día es la compatibilidad con el *pad Dual Shock*.

J. C. MAYERICK

SHADOW GUNNER

SHOOT'EM-UP 3D

CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	1
Fases	15 x 3
Continuaciones	NO
Passwords	NO
Grabar Partida	MEMORY CARD

GRAFICOS 70

Puede que las pantallas que acompañan al texto os puedan llevar a engaño (nuestra obligación es poner las mejores capturas) pero no penséis lo mismo cuando veáis SHADOW GUNNER en vivo y en directo.

MUSICA 70

Pobre donde las haya. Marchas militares de dudosa calidad camufladas bajo la potencia de los cañones de nuestro robot. De verdad que nos ha costado averiguar si SHADOW GUNNER tenía banda sonora o no.

SONIDO FX 78

Por salvar algo, podemos salvar el sonido, que en lo que respecta a explosiones, movimiento de los robots y demás, da la talla. Aún así, y al igual que en resto de juego, no se denota un gran esfuerzo.

JUGABILIDAD 78

Estos juegos, por lo visto, funcionan bastante bien en Japón, pero en Europa no creo que seamos muy adeptos a este tipo de shoot'em-up. Por lo menos es bastante largo y cuenta con todos los textos en castellano.

GLOBAL

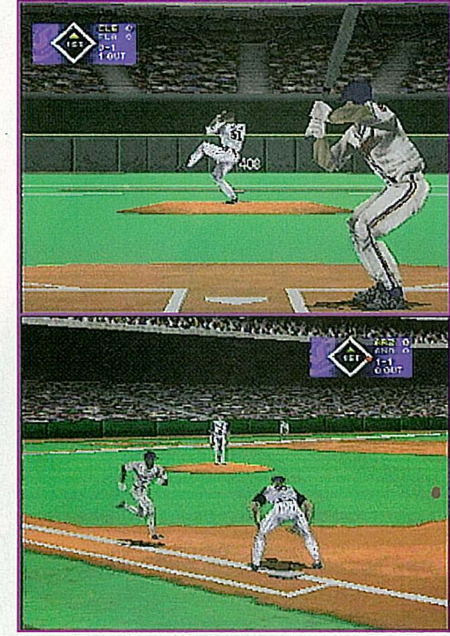


+ Todos los textos en pantalla están en un perfecto español.
- Se mire por donde se mire, este juego no parece nacido en 1998.



BASE Segunda
VR Baseball'99

Después del gran sabor de boca dejado por la primera entrega de VR Baseball, Interplay vuelve a la carga con un **juego** que echa de menos la variedad visual de la **primera** parte.





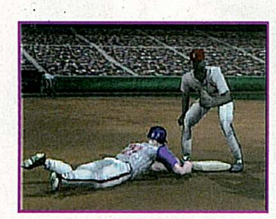


SUPER Información

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	INTERPLAY
PROGRAMADOR	VR SPORTS

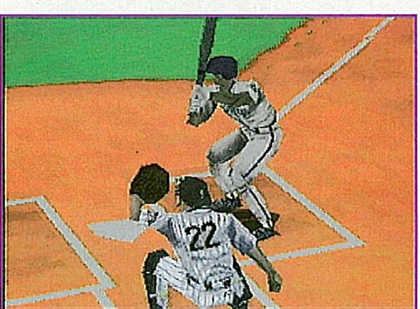
VALORACION

● La eliminación de tres de las cámaras con respecto a su antecesor no sería importante, si esta característica no fuera precisamente la que ponía la nota de color en la saga VR Baseball. Sin aportar nada nuevo, el juego se encuentra en la línea marcada por la competencia. Sin embargo, la buena imagen dejada por la anterior versión juega en su contra.



Aunque el título del juego parezca indicar que han pasado dos años desde la aparición de VR Baseball'97, realmente sólo ha transcurrido algo más de uno. La entrega de 1997 supuso una agradable sorpresa ya que rompía con la habitual tendencia de utilizar una cámara desde el bateador y otra, más o menos aérea, para seguir el desplazamiento de la pelota. Así, las cuatro cámaras empleadas ofrecían diferentes planos (tradicional, TV, libre y desde la pelota). Para sorpresa de propios y extraños, la nueva entrega vuelve al sistema visual habitual, y sólo recuerda a su antecesor en las repeticiones. En éstas, es posible seguir la jugada desde cualquiera de los jugadores, ofreciendo nuevas perspectivas. Por lo demás, hay que citar la inclusión de los 30 equipos de la liga americana (incluidos los Devil Rays y los Diamond Backs), así como sus plantillas. Uno de los elementos nuevos es la aparición de preguntas durante los periodos de carga. Dentro de las opciones destaca el concurso de *home run* junto a las clásicas competiciones de este tipo de simuladores deportivos. En el apartado de la jugabilidad el juego se encuentra en la línea de la competencia, por lo que la pérdida de espectacularidad gráfica supone un importante golpe con respecto a su antecesor.

CHIP & CE



VR BASEBALL'99

DEPORTIVO

CD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	1
Competiciones	3
Continuaciones	Infinitas
Passwords	NO
Grabar Partida	MEMORY CARD

GRAFICOS 81

A pesar de los 30 estadios y de la espectacularidad de las repeticiones, la eliminación de tres de las cámaras de su antecesor le hacen perder las señas de identidad de la serie VR Baseball.

MUSICA 90

Es uno de los apartados más mejorados del juego. La melodía principal, de Johann Langlie, es una de las que componen la banda sonora original de Full Monty, una de las sorpresas cinematográficas del último año.

SONIDO FX 87

El comentarista se une a una considerable gama de sonidos, en los que se refleja perfectamente la práctica de béisbol. Las melodías de órgano que aparecen en diferentes fases de los partidos tampoco tienen desperdicio.

JUGABILIDAD 85

El sistema de juego es prácticamente idéntico al de la primera parte. La casi inexistencia de indicadores hace que sea necesario un buen control de la utilidad de los botones. Correcto pero sin destacar.

GLOBAL



\+ Las repeticiones recogen parte del espíritu de la anterior versión.

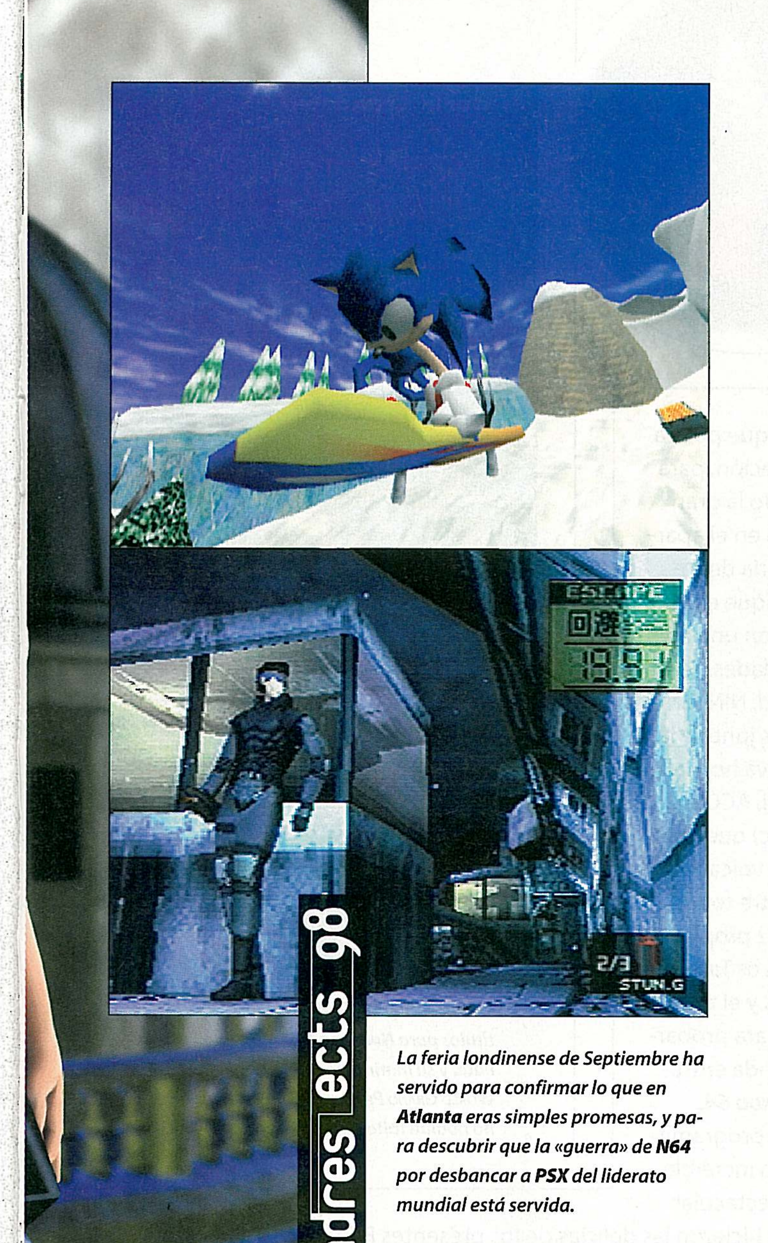
\- La eliminación de algunas de las cámaras supone una dura pérdida.



Ahora puedes recibir la nueva revista SUPER JUEGOS durante un año (12 números) con un descuento del 20% sobre el precio de portada.
SUSCRIBETE
SUPERJUEGOS
SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS ● SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS ● SUSCRIBETE A SUPERJUEG
Sí, deseo suscribirme por un año (12 números) a SUPER JUEGOS al precio de 3.790 ptas., que incluye un descuento del 20% sobre portada.
APELLIDOS: .... NOMBRE: ....
DIRECCION: ....
POBLACION: .... C. P.: ....
PROVINCIA: .... TELEFONO: ....
■ FORMA DE PAGO ■
❏ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas, S.A. C/O'Donnell, 12. 28001 Madrid.
❏ Giro Postal nº __________ , indicando en el apartado "TEXTO": suscripción Superjuegos.
❏ Tarjeta de Crédito (excepto Red 6000)
Nº _______ / _______ / _______ / _______
Fecha caducidad _____ / _____ Firma:
■ Precios extranjero por vía aérea:
Europa: 10.330 ptas.
Resto Paises: 15.300 ptas.
Teléfonos departamento suscripciones: (91) 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 97 80



COMIENZA OTRA



La feria londinense de Septiembre ha servido para confirmar lo que en **Atlanta** eras simples promesas, y para descubrir que la «guerra» de **N64** por desbancar a **PSX** del liderato mundial está servida.





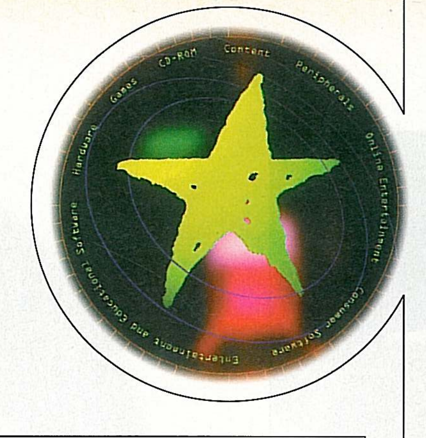
La penúltima **gran cita** internacional del mundo del **videojuego** en este año, el **ECTS** londinense, vino a confirmar con hechos lo que desde hace meses eran simples tendencias o meras promesas. Con ***PlayStation*** consolidada como **monarca** absoluto del sector, era el momento de que ***Nintendo 64*** ofreciera una demostración palpable, abundante y variada en juegos, del **potencial** de su futuro arsenal para el asalto al trono. Pues bien, así fue y pensamos que esa es la mejor noticia de la feria junto a la espectacular *demo* de Sonic Adventure para ***Dreamcast***. Por otro lado, también comprobamos el **ascenso imparable** de compañías como INFOGRAMES, ACTIVISION o UBI SOFT, que darán que hablar en los próximos meses. Para finalizar, mención especial a KONAMI y su Metal Gear Solid para ***PlayStation***, el mejor juego de la feria a juicio de todos.

GUERRA

por De Lucar & A. Dreamer

ects 98



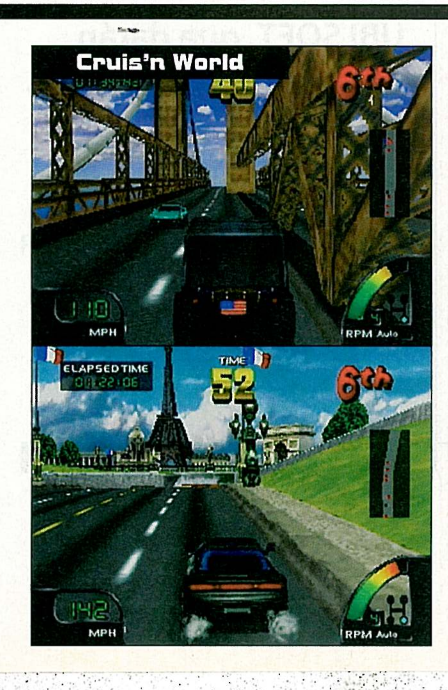


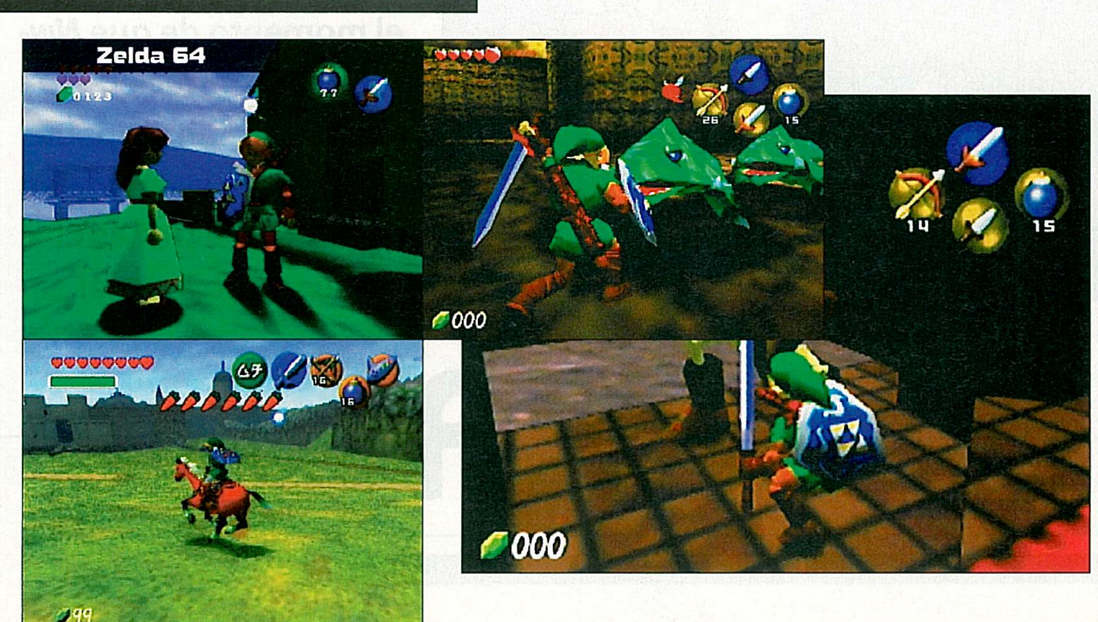
Aunque habrá alguien que pueda cuestionar esta afirmación, para nosotros ***Nintendo 64*** ha sido la gran revelación de este **ECTS´98** en el apartado de consolas. Para alegría de todos, por fin podemos decir que este sistema contará en breve con una auténtica avalancha de novedades. Bajo la enorme carpa de su *stand*, NINTENDO presentó sus creaciones junto a la abundante nueva y explosiva hornada de las *third parties* (KONAMI, ACCLAIM, INFOGRAMES, UBI SOFT, etc) que, ahora más que nunca, parecen volcadas en programar para ***N64***. Entre todos los títulos destacaba con luz propia The Legend of Zelda: Ocarina of Time, el centro de todas las miradas y el título que mayores colas formó para probarlo. Rogue Squadron, la segunda entrega de Star Wars para ***Nintendo 64***, pese a estar aún en fase de programación presentaba un aspecto increíble y promete ser aún más espectacular que su antecesor. También hicieron las delicias de los presentes F-Zero X, F1 World Grand Prix, 1080º Snowboarding, Banjo Kazooie, Turok 2, ISS´98, WipeOut 64, V-Rally´99, Bomberman Hero, Holy Magic Century, Waialae Golf y Starshot. Para finalizar con lo visto en este *stand*, NINTENDO mostró también la nueva ***Game Boy Color*** y dio a conocer algunos de los futuros títulos específicos de la nueva portátil, aunque no pudimos ver aún ninguna muestra.



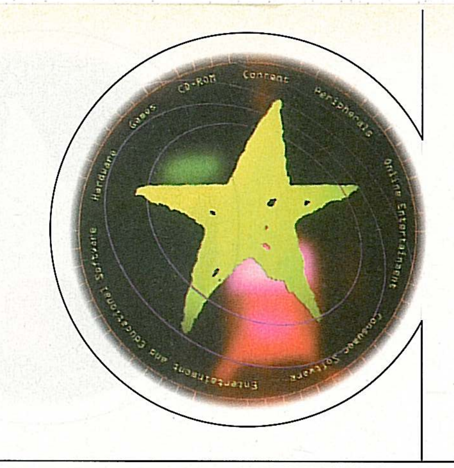
Todos estáis familiarizados con estos tres títulos para Nintendo 64. Dada su gran calidad y su inminente salida al mercado (F1 World Grand Prix ya está en las tiendas), no podían faltar en tan importante cita.

NINTENDO



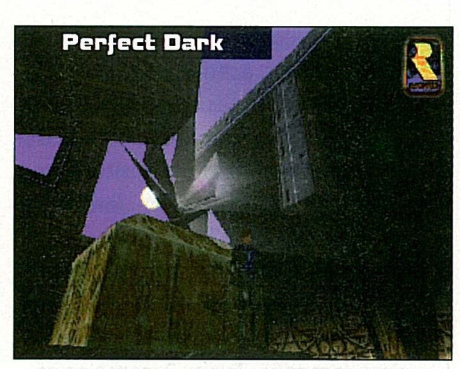


ects 98





Este plataformas 3D de RARE nos trae al recuerdo un título de *Super Nintendo*, *Mr. Nutz*. Aunque las diferencias son notables por el cambio de plataforma y la dinámica de juego, la belleza de sus gráficos y sus protagonistas hacen que la referencia sea inevitable.





La nueva hornada de RARE. **Lo más espectacular del *stand* de NINTENDO fue el impresionante vídeo con tres de los futuros títulos de RARE. Cualquiera de los tres merecería encabezar este recuadro especial, pero PERFECT DARK, lo que sería la continuación de GOLDENEYE pero sin nada que ver con 007, es el *shoot´em-up* más explosivo y espectacular que hemos visto jamás en consola. JET FORCE GEMINI, que no es inferior a PERFECT DARK en absoluto, es algo parecido pero desde un planteamiento menos real. Y, por último, TWELVE TALES: CONKER 64 es un alucinante MARIO 64 pero con una simpática ardilla como protagonista.**





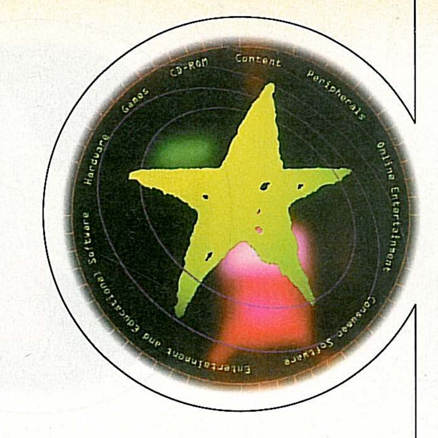


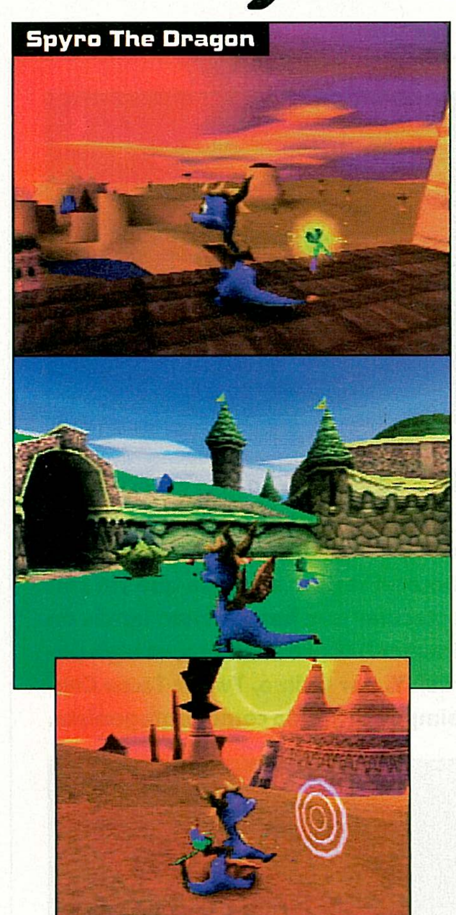
RARE ha realizado su primera incursión en el mundo de GAME BOY COLOR con una versión de su juego para NINTENDO CONKER´S TALES. Un joya para tu portátil.

RARE ha combinado toda la acción de un shoot'em-up en 3D con puzzles, obstáculos y hordas de enemigos en un impresionante título para NINTENDO 64.



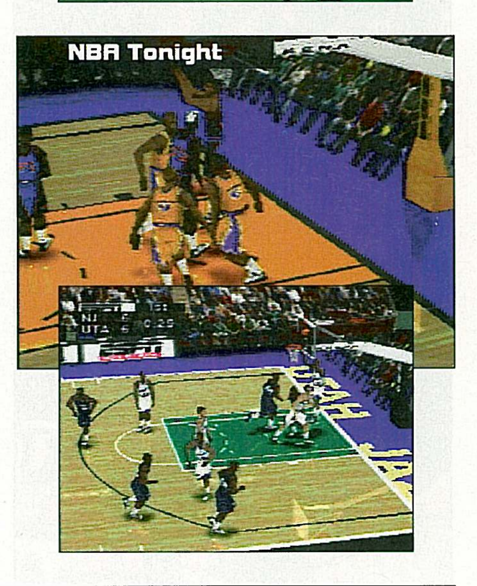
ects 98





SPYRO es, sin lugar a dudas, uno de los mejores exponentes de la nueva generación de juegos para PLAYSTATION de SONY.



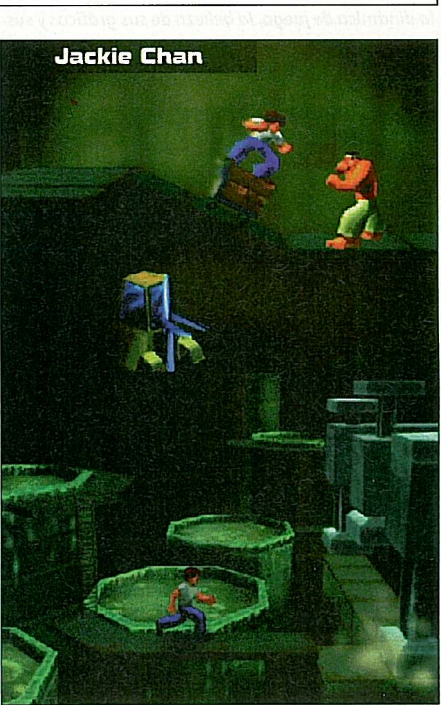


SONY, como es habitual en todas las ferias, acaparó buena parte del interés de los asistentes con un espectacular y vanguardista *stand* absolutamente repleto de expositores con juegos. En esta instalación, una de las más grandes de la feria, mostró los que serán sus futuros lanzamientos para esta campaña navideña y buena parte de los títulos que abrirán la próxima campaña. TEKKEN 3, como se esperaba, fue la estrella del *stand*, pero también destacaron la presencia de juegos como SPYRO, JACKIE CHAN, CRASH BANDICOOT 3, BUG´S LIFE, LIBERO GRANDE, POINT BLANK 2, NBA TONIGHT y BUST A GROOVE. Como veis, alguna sorpresa aunque pocas novedades. Es lógico por la tremenda labor de promoción que ***PLAYSTATION*** suele hacer con todos los títulos y que nos permite informaros de cada título con varios meses de antelación. Alguno pensará que SONY no guarda nada para las ferias, pero no es así. Por ejemplo, allí pudimos entrevistarnos con algunos de los máximos responsables de la compañía, como **Chris Deering** y **Juan Montes**, y comprobar la evolución de los programadores de ***NET YAROZE*** con un español, **Jesús Ventoso**, entre los más destacados con un «TEKKEN» con unas maneras excelentes. Por otro lado, conocimos más datos de la página WEB de ***PSX*** y asistimos a la fiesta de SONY, la más espectacular que han visto nuestros cansados ojos en 30 años.

SONY C.E.



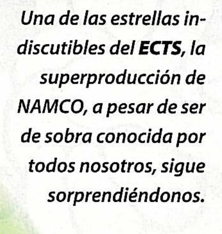
El mes que viene podremos disfrutar con las aventuras y las increíbles melodías de WILD ARMS.



ects 98



Una de las estrellas indiscutibles del **ECTS**, la superproducción de NAMCO, a pesar de ser de sobra conocida por todos nosotros, sigue sorprendiéndonos.





ENTREVISTA

CHRIS DEERING ■ presidente s.c.e. europa

JUAN MONTES ■ director de desarrollo

P. *Sr.* ***Dearing****, ¿podría hacernos un breve comentario sobre la marcha actual de* ***PlayStation*** *en el mercado europeo?*

R. Bueno, actualmente en **Europa** llevamos 10 millones de ***PlayStation*** vendidas y, según nuestras previsiones, en el 99 esperamos alcanzar los 15 millones. Para lograrlo deberemos seguir ofreciendo juegos que aprovechen al máximo el *hardware* de ***PSX***, como Gran Turismo o Resident Evil 2. En cualquier caso, las apuestas más fuertes en *software* llegarán de la mano de los programadores de SONY y NAMCO.

P. *Ahora que SEGA va a lanzar su nueva consola,* ***Dreamcast****, ¿es posible que SONY nos sorprenda con* ***PlayStation 2****?*

R. (C.D.) Aprovecharemos el tirón que tiene actualmente la consola hasta el año 2000 explotando las posibilidades de las nuevas configuraciones de *pads* como el *Dual Shock*. Nosotros no vamos a cambiar nuestros planes por la aparición de ***Dreamcast*** porque tenemos un amplio mercado establecido.

P. *¿Cree que Zelda 64 puede afectar a las ventas de* ***PSX****?*

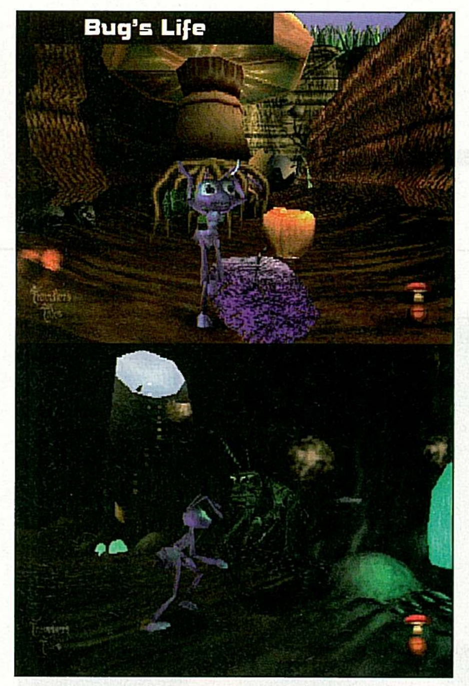
R. (J. M.) No, definitivamente no. Hoy en día, hasta el ***PC*** es un competidor y nosotros estamos arriba.

P. *¿Cuál cree que es el secreto del éxito de* ***PlayStation****?*

R. (J.M.) El formato CD, además de abaratar los costes con respecto a los cartuchos, permite una mayor calidad en el sonido de los juegos, sobre todo en la música. También ha influido la tecnología punta que incorporaba en el momento de su lanzamiento, que aún nos permite realizar cosas realmente increíbles y, por su puesto, la enorme calidad de los juegos que han salido.

CHRIS DEERING

JUAN MONTES



La última producción cinematográfica de ***Pixar*** *también tendrá su correspondiente versión en consola, tal y como pasó con* ***Toy Story****.* ***Bug´s Life*** *es un fiel reflejo de la película, en la que una hormiga vivirá una increíble aventura para salvar a sus congéneres.*

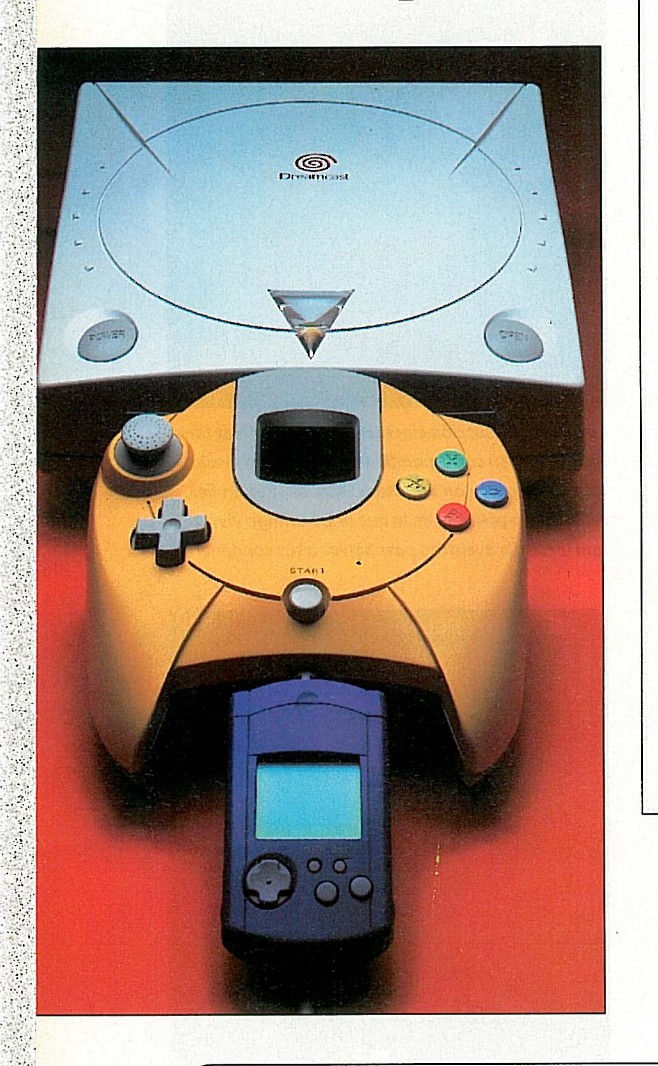


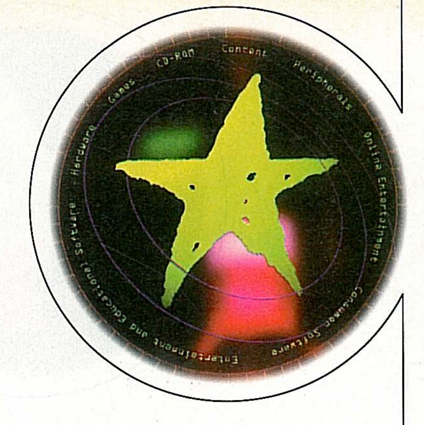
Desde los estudios norteamericanos de SONY nos llega ***Syphon Filter****. Una aventura de espionaje en la línea de Metal Gear, con dos personajes jugables, 16 niveles, 4 jefes finales y un completo arsenal para evitar que unos terroristas contaminen la atmósfera.*





ects 98



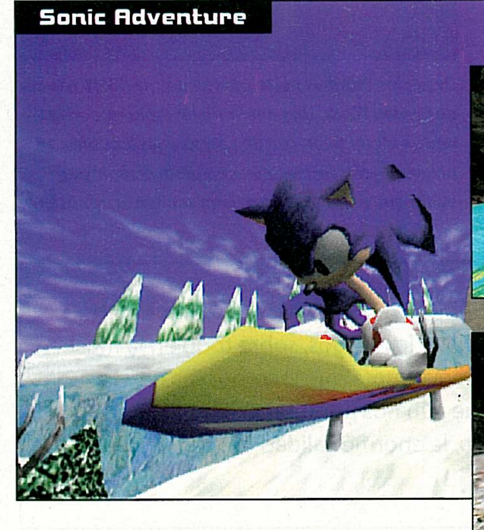




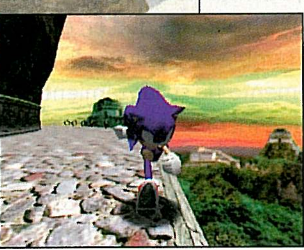
En Sonic Adventure podremos jugar con cualquiera de los tradicionales personajes de la saga, a excepción, claro está, del malvado **Doctor Robotnik**.

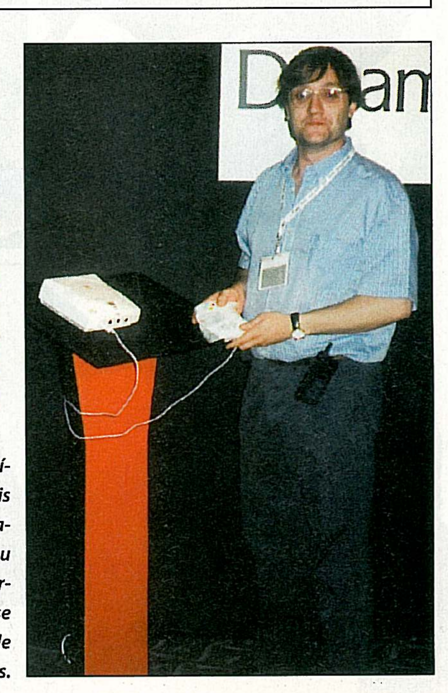
Alejada del bullicio de la feria, SEGA decidió establecer sus cuarteles en los salones del Hotel Hilton para la presentación de **Sonic Adventure** para ***Dreamcast***. **José Angel Sánchez**, Consejero Delegado y Director General de SEGA **España**, fue el encargado de hacer la presentación de la consola y el vídeo en el que **Shoishiro Irimajiri**, Presidente de SEGA, explicó las líneas maestras de esta nueva etapa de la compañía. El punto cumbre de la rueda de prensa llegó con la posterior exhibición de una impresionante *rolling demo*, instalada en la misma consola, de Sonic Adventure. Resultaría complicado describir con fidelidad lo que vimos en esos escasos diez minutos de juego, pero se podría resumir en que es lo más espectacular que ha contemplado nuestra retina. Con una calidad gráfica y técnica sin precedentes, y que sólo podría compararse a los niveles de preciosismo de la mejor película de animación por ordenador, Sonic Adventure nos invita a revivir el estilo de juego clásico de la saga pero bajo una mpresionante perspectiva en 3D. El resultado es asombroso.

S E G A



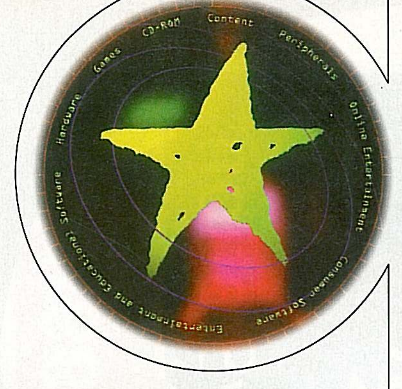






Aunque parezca increíble, las pantallas que veis no hacen justicia a la realidad. Gran parte de su espectacularidad se pierde al no poder apreciarse la inigualable calidad de sus movimientos.

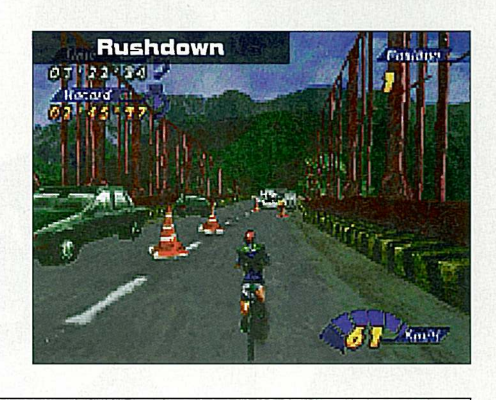
ects 98

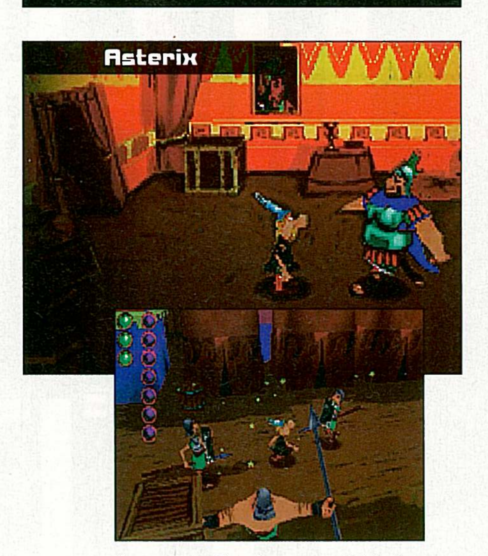








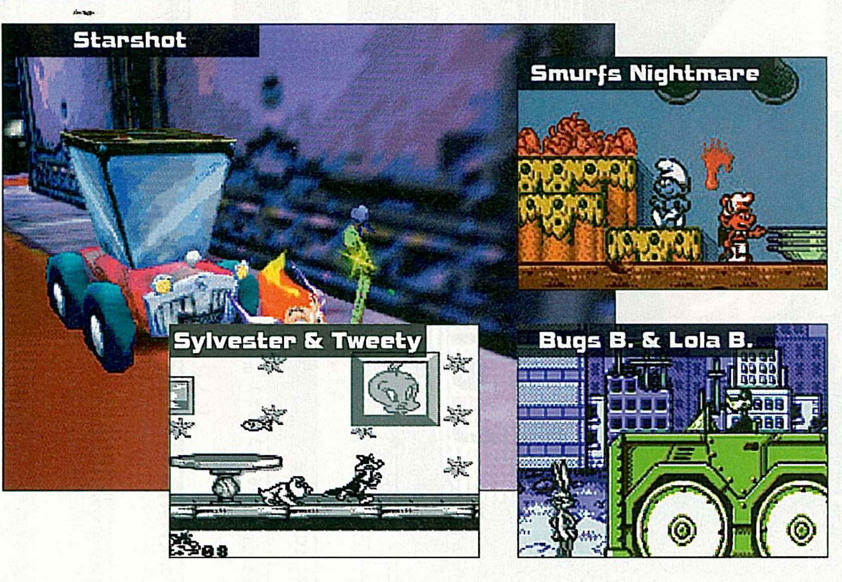




*Asterix para **PlayStation** revivirá, de una forma absolutamente fiel al cómic, todas las peripecias y andanzas del pequeño pero bravo Asterix.*

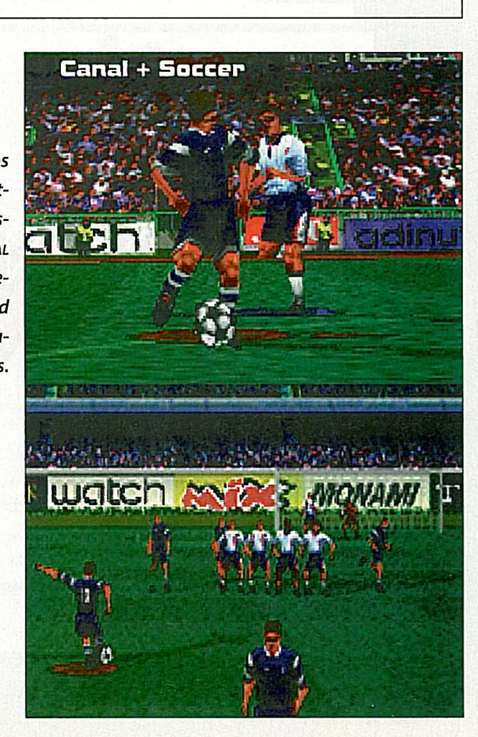
Lo veníamos anunciando desde hace meses: la compañía francesa INFOGRAMES está cambiando y parece dispuesta a comérselo todo y en todos los sistemas. De la mano de **Eric Chulot**, Director General de INFOGRAMES en **España**, pudimos conocer todos los detalles y pormenores de su larga lista de lanzamientos para las consolas ***Nintendo 64***, ***PlayStation*** y ***Game Boy***. Los títulos que verán antes la luz son los de ***Nintendo 64***: la aventura al estilo Mario 64, Starshot; el impresionante juego de conducción V-Rally´99 (antes V-Rally´98) y, ya bastante más adelante, Looney Toons Space Race. En cuanto a los títulos para ***PSX***, dentro de unos meses podremos disfrutar del juego de coches C3 Racing, la aventura Asterix, y, por último, los programas deportivos Rushdown y Canal + Soccer 99, un simulador con una pinta sensacional. Para terminar con INFOGRAMES, esta compañía tiene en su lista varios títulos para ***Game Boy*** protagonizados por algunos personajes de WARNER: Bugs Bunny & Lola Bunny y Sylvester and Tweety, que también saldrán en ***GB Color***.

INFOGRAMES

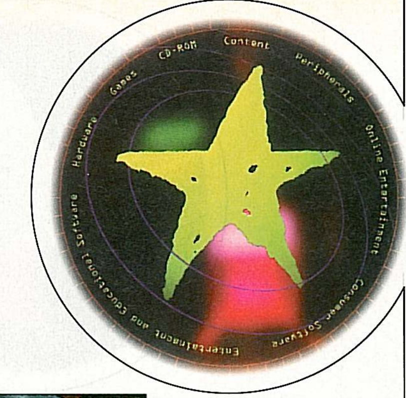


Los aficionados a los simuladores de fútbol potentes y realistas tendrán en Canal + Soccer una excelente oportunidad de demostrar sus habilidades.

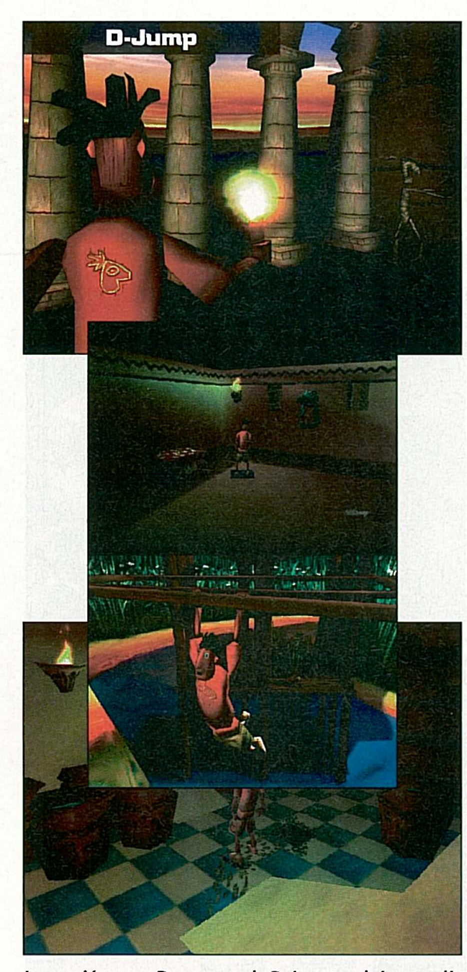
En las tres pantallas pequeñas podéis ver el aspecto que tendrán las tres próximas creaciones de INFOGRAMES para las diferentes portátiles de NINTENDO.



ects 98







*La versión para **Dreamcast** de D-Jump tendrá en su día un aspecto bastante similar al de estas pantallas. Además de espectacular promete ser muy divertido.*

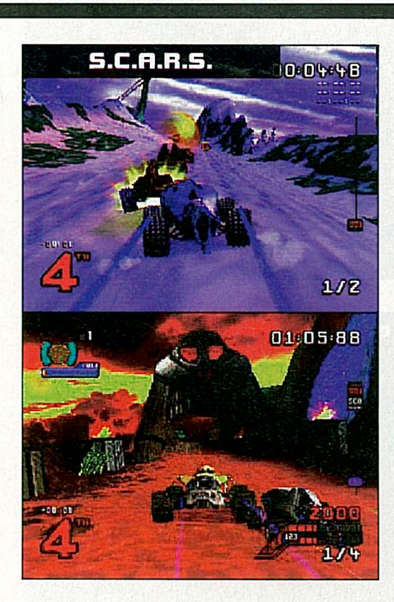


*Aunque aún está en proceso de desarrollo, en UBI SOFT nos han asegurado que tendrá un aspecto tan impresionante como el de la fabulosa entrega de **PC**.*

UBI SOFT es otra de las compañías a destacar en este **ECTS´98**. En su *stand* pudimos ser testigos de lo que será su potente apuesta para ***N64***, ***PSX*** y ***Dreamcast***. Aunque todo presentaba un aspecto excelente, nos gustaría empezar por Hype-The Time Quest, un espectacular juego para ***Nintendo 64*** en el que se mezclan aventura y acción con los simpáticos *Playmobil* como protagonistas. Para ***N64*** y ***PlayStation***, también llegarán Rayman 2, All Star Tennis´99, S.C.A.R.S. y Monaco Grand Prix Racing Simulation. Aunque no vimos la versión de ***Dreamcast***, conocimos D-Jump, el primer juego de UBI SOFT para este sistema.

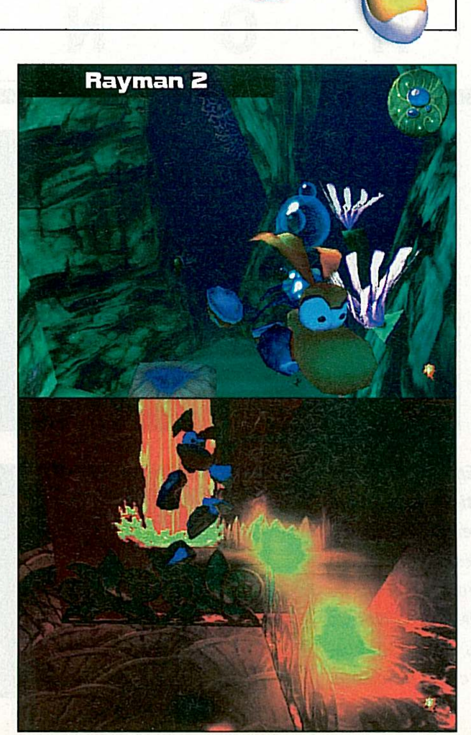


UBI SOFT

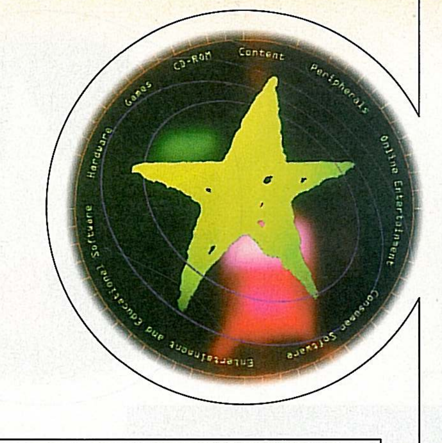




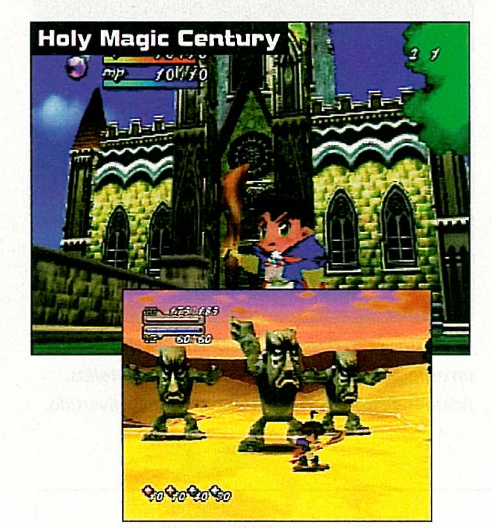
*Si os gustó la anterior entrega para **PSX**, con All Star Tennis´99 quedaréis definitivamente enganchados.*



ects 98

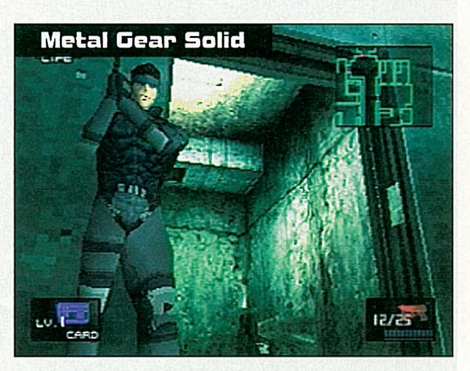






El primer juego de rol para los 64 bits de NINTENDO será distribuido por KONAMI y promete fuertes emociones para los amantes de este género.

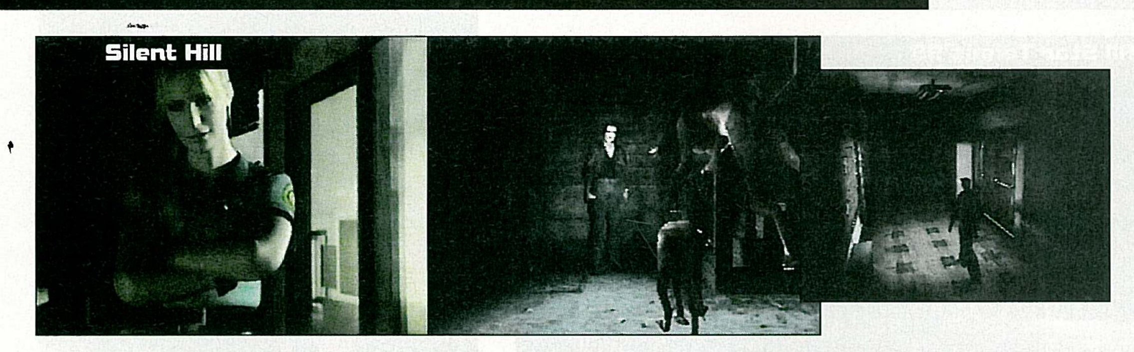






Como ya os decíamos al comienzo de este reportaje, METAL GEAR SOLID para ***PLAYSTATION*** fue, a juicio de todos los asistentes y la crítica, el mejor juego de toda la feria. El *stand* de Konami era sencillo, pero con detalles como el de encerrarte en una especie de garaje para poder presenciar el apoteósico vídeo con imágenes sacadas del juego, logró captar la atención de un público que siempre hacía cola para entrar. Nadie salió defraudado porque, tras el vídeo, todos pudieron jugar con METAL GEAR SOLID. La noticia agradable de esta visita es que vosotros también podréis probarlo en la *demo* jugable que KONAMI regalará con el juego de fútbol ISS PRO´98. Además de MGS, para ***PSX*** KONAMI traerá a **España** KENSEY SACRED FIST, SILENT HILL y los juegos de ATLUS, REBUS y DARK MESSIAH. Otras novedades que pudimos ver expuestas allí, pero ya para ***NINTENDO 64***, fueron: RAKUGAKIDS, HOLY MAGIC CENTURY y un alucinante CASTLEVANIA que, a pesar de su realización en 3D, tiene una jugabilidad idéntica a la de los clásicos de ***SNES***.

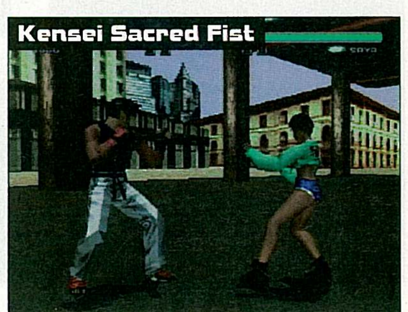
K O N A M I



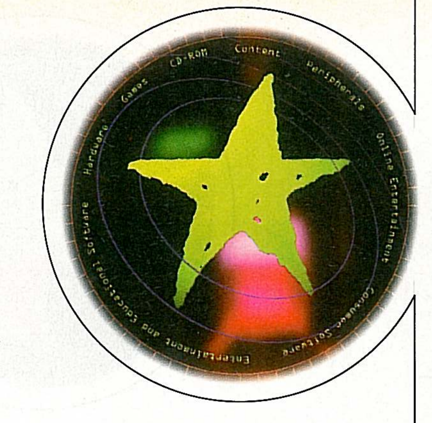


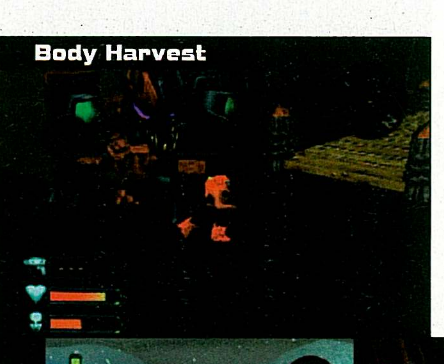
*En el **ECTS** fuimos testigos de la primera versión jugable de la saga CASTLEVANIA para los 64 bits de NINTENDO. Uno de los títulos más buscados de la feria.*



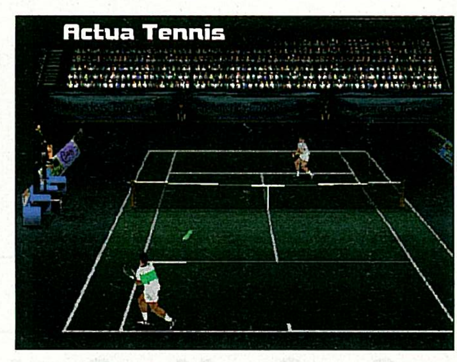


ects 98

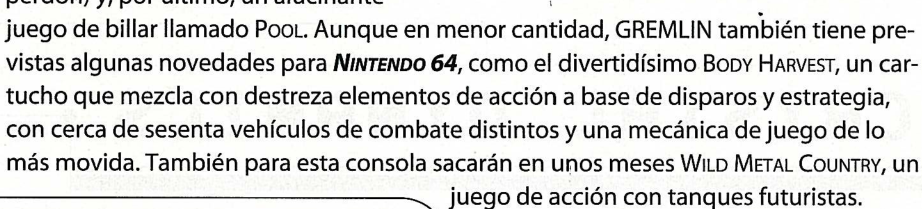


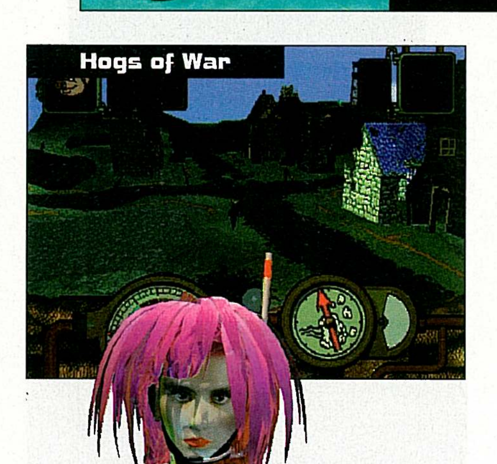


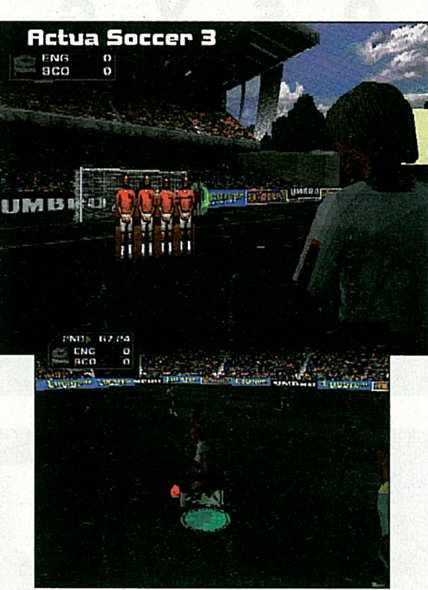




Tras un tiempo sin apenas noticias de esta compañía, supuso una alegría comprobar que GREMLIN tenía muy bien preparados los deberes para la cita londinense. A lo mejor por aquello de que la feria se jugaba en casa, esta compañía británica apostó sin reparos por una potente oferta deportiva para ***PlayStation*** y así, allí pudimos probar títulos como Actua Tennis, Actua Soccer 3, Actua Golf 3 y Actua Ice Hockey 3. Ya cambiando de género, otros futuros lanzamientos para esta consola serán N20 (una especie de *shoot´em-up* al estilo de Nanotek Warrior), el juego de carreras Buggy, Tanktics (una programa de estrategia con bastante buena pinta), Hogs of War (un juego de estrategia militar para cerdos, con perdón) y, por último, un alucinante juego de billar llamado Pool. Aunque en menor cantidad, GREMLIN también tiene previstas algunas novedades para ***Nintendo 64***, como el divertidísimo Body Harvest, un cartucho que mezcla con destreza elementos de acción a base de disparos y estrategia, con cerca de sesenta vehículos de combate distintos y una mecánica de juego de lo más movida. También para esta consola sacarán en unos meses Wild Metal Country, un juego de acción con tanques futuristas.



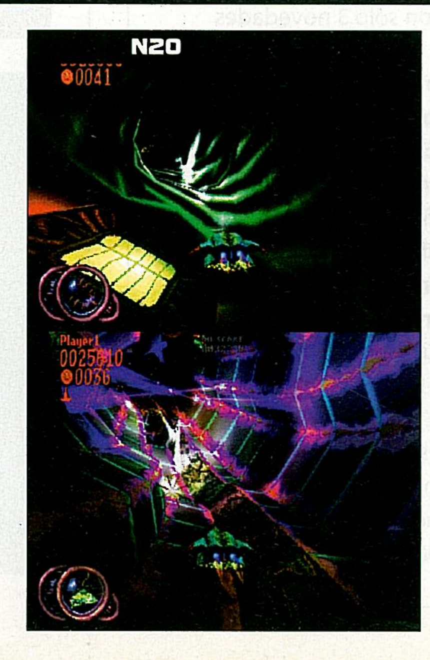




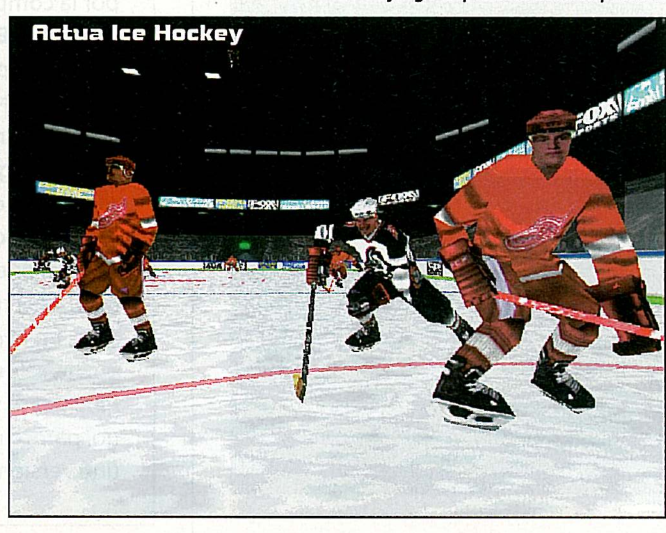
*Además de contar con casi todas las escuadras del continente y **Alan Shearer** como abanderado del juego, ACTUA SOCCER 3 es de lo más jugable del ECTS.*



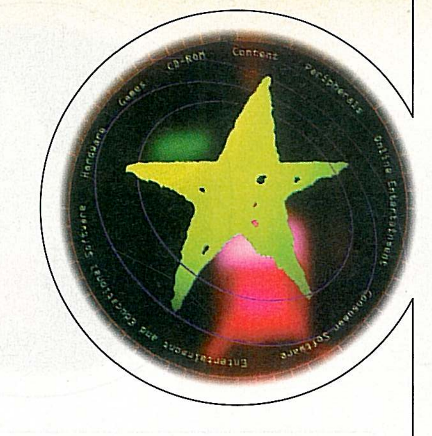
GREMLIN

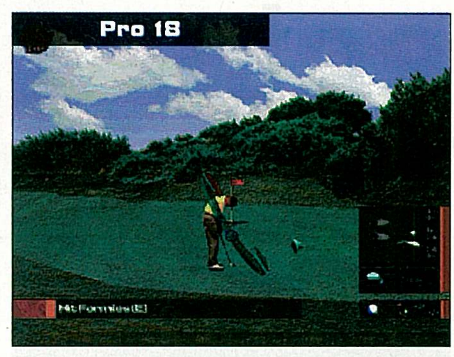


En directa comepetencia con los NHL de ELECTRONIC ARTS, Actua Ice Hockey hace gala de unas animaciones brillantes y un ritmo de juego trepidante en cada partido.



ects 98



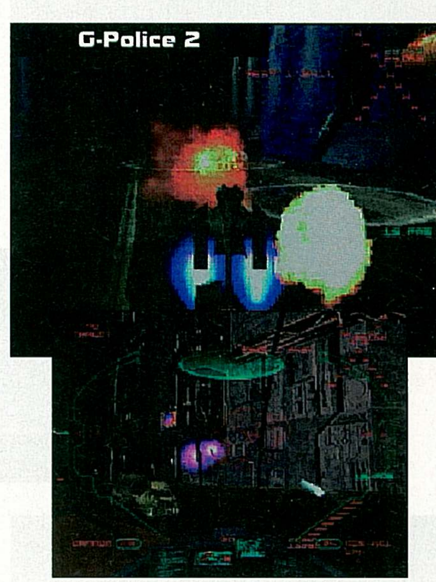


P S Y G N O S I S



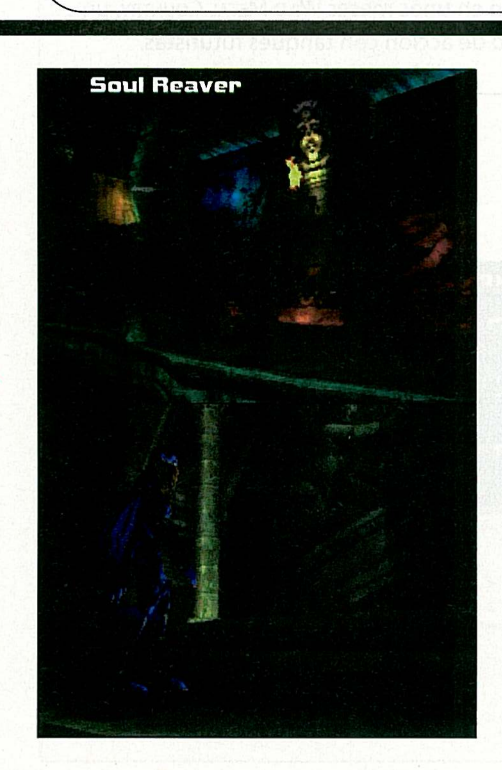


De casi todo lo que PSYGNOSIS llevó a la feria os habíamos hablado en **SUPER JUEGOS** en el número anterior. Aún así, la compañía británica nos mostró alguna novedad de interés como la segunda parte de G-Police y un impresionante juego de coches llamado Rollcage. G-Police 2 tendrá como principal novedad la utilización de diferentes vehículos e incluso tropas. Rollcage, por su parte, es un sensacional juego de coches en el que además de velocidad y acción disfrutaremos de algunos de los efectos visuales más espectaculares de ***PSX***.



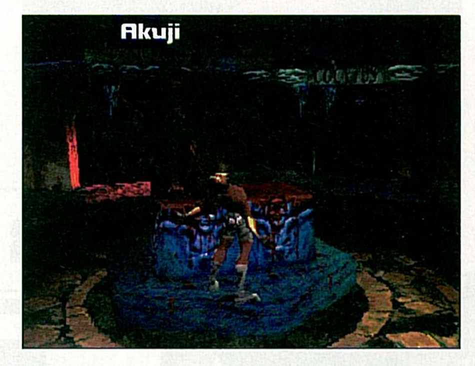
__Carlos Ulloa__, grafista de PSYGNOSIS, nos mostró las excelencias de G-Police 2 horas antes de caer víctima del vodka junto a algunos miembros de nuestra redacción y así ampliar el cauce del «Potámesis».

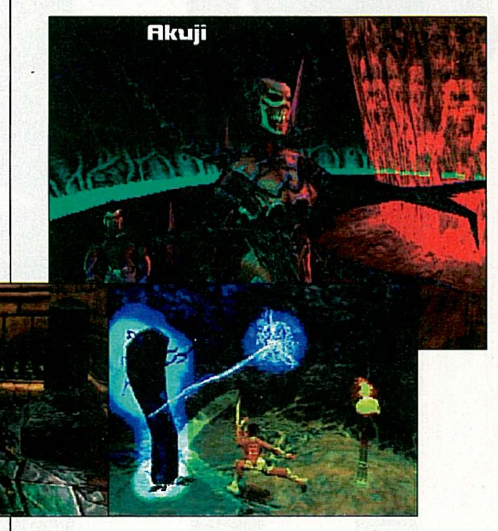
CRYSTAL DYNAMICS



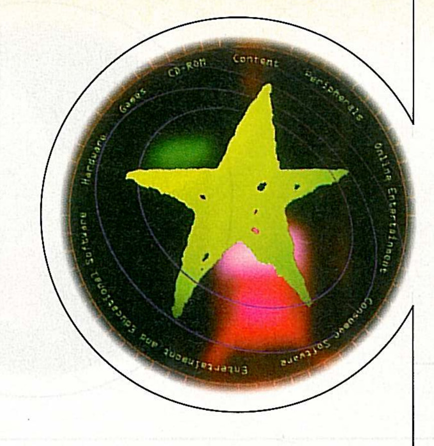
Con su el lagarto Gex, como abanderado, CRYSTAL DYNAMICS llegó a la feria con sólo 3 novedades para consola. Los títulos presentados por la compañía norteamericana no llegarán a **España** hasta Febrero o Marzo del próximo año. El primero será Legacy of Kain: Soul Reaver, una aventura gráfica con una cuidadísima ejecución gráfica y un desarrollo que mezcla los combates con unos puzzles realmente complejos.

Al igual que Legacy of Kain, Akuji the Heartless, un *beat´em-up* en 3D, saldrá sólo para ***PSX***. Gex 4, sin embargo, parece que tendrá una versión para ***N64***.

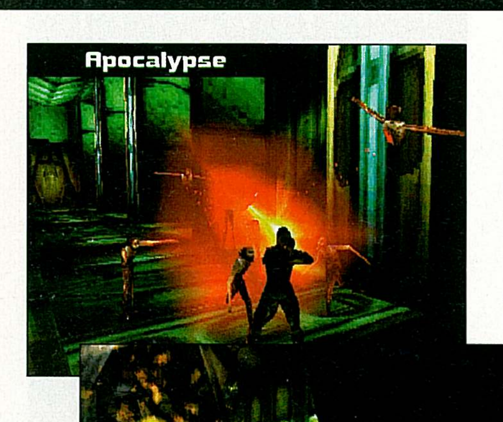


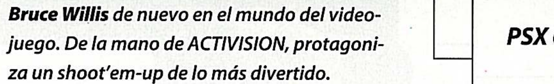


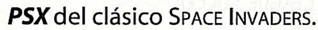
ects 98



ACTIVISION



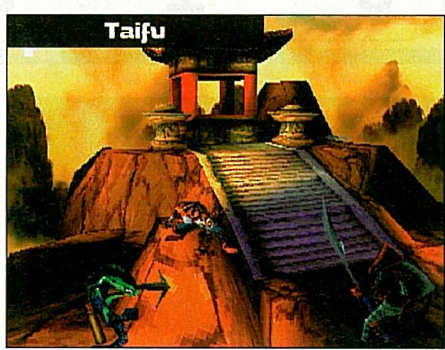


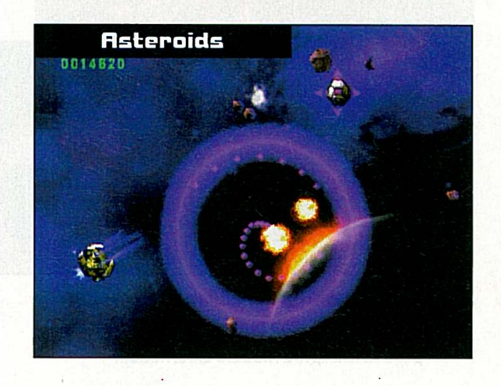


Bruce Willis *de nuevo en el mundo del videojuego. De la mano de ACTIVISION, protagoniza un shoot'em-up de lo más divertido.*

Novedades lo que se dice novedades, la verdad es que ACTIVISION no llevó a la feria. Sin *stand* en el **ECTS**, prefirió los salones de un lujoso hotel para hablarnos de los pormenores de su larga lista de títulos que dentro de poco veremos en ***PLAYSTATION***. La versión en castellano de TENCHU está a un paso de terminarse, y APOCALYPSE, ASTEROIDS y TAI´FU también marchan a buen ritmo. A título de curiosidad, nos comentaron algo sobre una posible versión para ***PSX*** del clásico SPACE INVADERS.

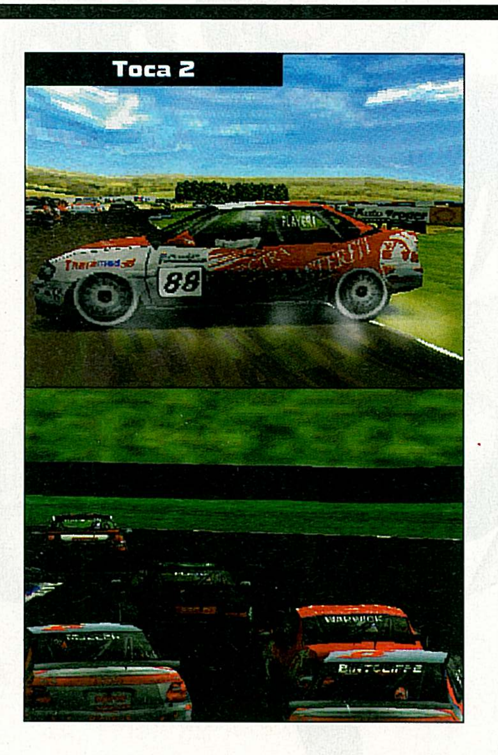








CODEMASTERS



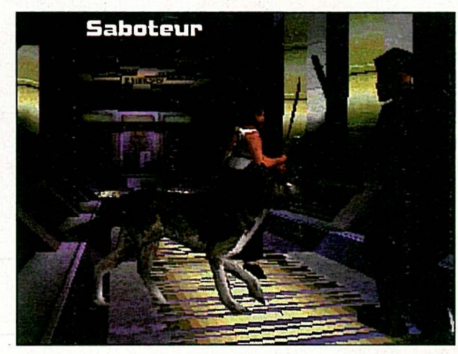
Haciendo honor a uno de sus *slogans* más populares, «absolutamente brillantes», la compañía británica CODEMASTERS nos alegró la feria con una nueva entrega de uno de los mejores juegos de la historia en varios jugadores. Como muchos ya habréis adivinado, nos referimos a la versión para ***NINTENDO 64*** del fantástico MICROMACHINES que, aunque cueste creerlo, se trata de la mejor y más divertida de todas. Cambiando de consola y estilo de juego, CODEMASTERS también presentó lo que será TOCA 2. TOURING CARS 2 para ***PLAYSTATION*** llegará, según dicen, antes de que termine el año, con más coches, nuevos circuitos, nuevos modos de juegos e importantes innovaciones a nivel gráfico.

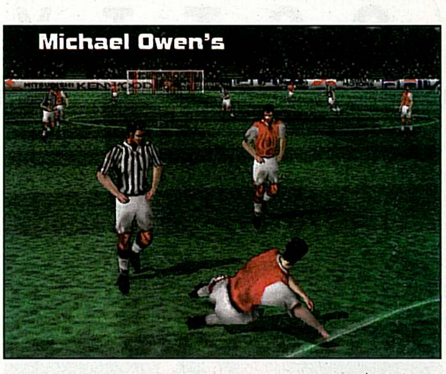


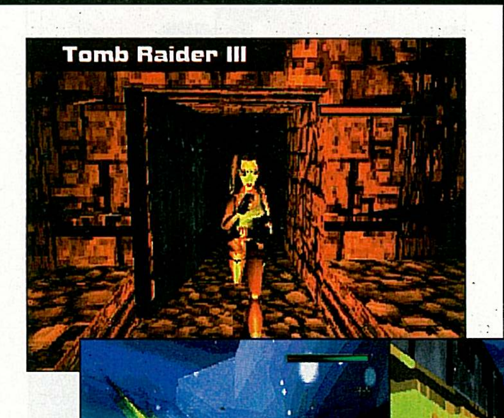
ects 98



EIDOS







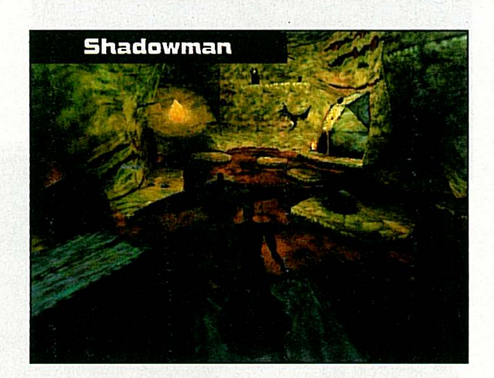
La última entrega de las aventuras de Lara viene cargada con nuevos retos y sorpresas para la intrépida modelo cibernética.

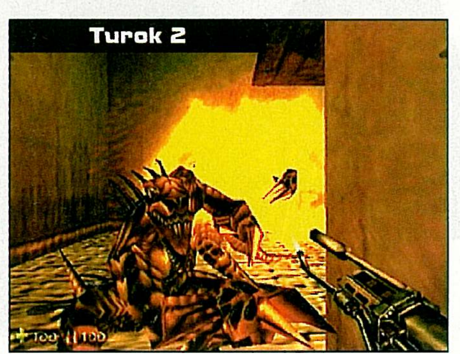


Con las visitas al *stand* de **Lara Croft** y el jugador de fútbol **Michael Owen** como momentos cumbres, EIDOS llegó a la feria con la intención de hacer de Tomb Raider III el juego más importante de la cita. Metal Gear Solid de KONAMI le quitó el honor, pero EIDOS mostró que tenía mucho más y sacó pecho con títulos como Omikron, Saboteur y Vermin para ***PSX***. Para esta consola y también para ***Nintendo 64***, llegará más adelante el simulador Michael Owen´s 99 World League Soccer.



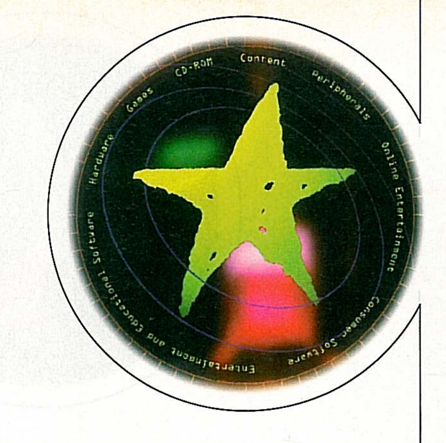
ACCLAIM





Aunque ACCLAIM presentó varios juegos con mucho poderío, la verdad es que todos quedaron un tanto eclipsados ante la abrumadora presencia de Turok 2 para ***Nintendo 64***. Con un aspecto demoledor, llegará con tantos cambios que a más de uno le costará reconocerlo como una continuación, y algo parecido se podría decir de Extreme G 2. Otros juegos que llamaron nuestra atención fueron Revolt, conducción con coches teledirigidos, y la tenebrosa aventura en 3D, Shadowman. Ambos títulos los pudimos ver en ***PC***, y serán versionados tanto para ***N64*** como para ***PSX*** salvo cambio de planes de última hora.

ects 98



SUNSOFT



Monster Seed

La compañía japonesa SUNSOFT, con su versión del clásico juego de mesa SHANGHAI para ***PLAYSTATION*** y ***GAME BOY***, habría logrado el premio al juego menos esperado del año... de haber existido tal apartado. Bromas aparte, además de este curioso título, SUNSOFT también presentó en la feria londinense CHAMELEON TWIST 2 para ***NINTENDO 64***, el *action-RPG* MONSTER SEED para ***PLAYSTATION***, la aventura gráfica HARD EDGE (también para ***PSX***) y, por último, el juego de lucha POWER QUEST, el primer juego de esta compañía para ***GAME BOY COLOR***.

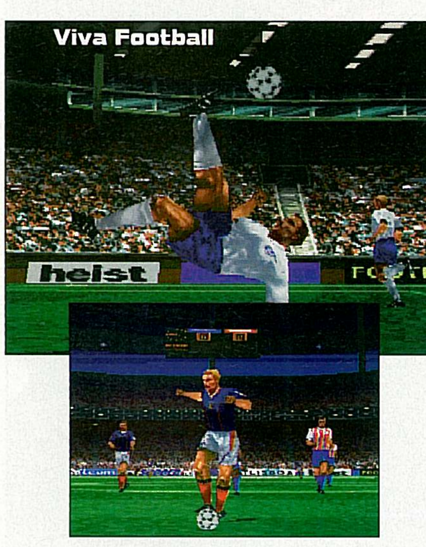




*Aunque sólo pudimos contemplar la versión de **PC**, la entrega para **PLAYSTATION** apenas sufrirá cambios. Uno de los puntos fuertes de este título es que ha optado por la acción total en campos reducidos.*

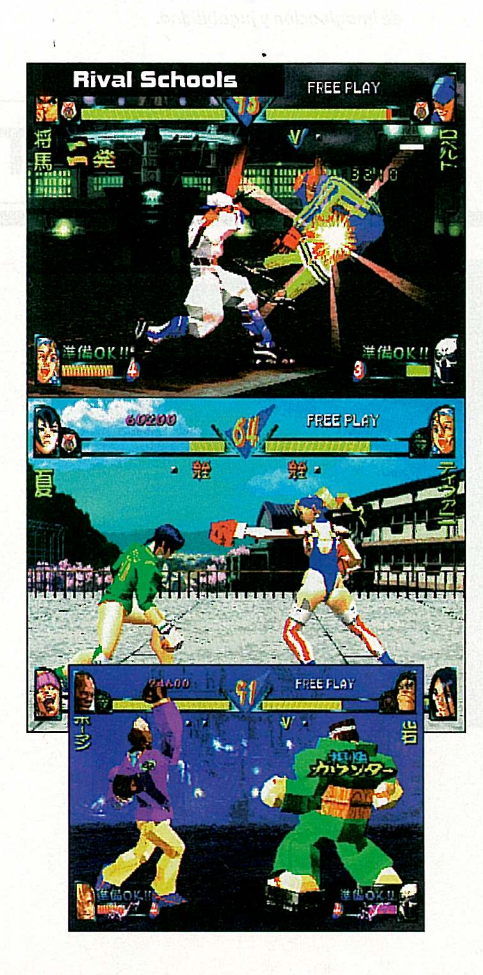


VIRGIN



Los amantes del género futbolístico encontrarán en VIVA FOOTBALL una oportunidad única para recrearse con escuadras clásicas y modernas.

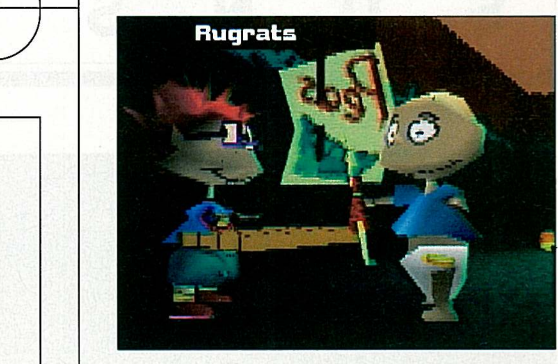
La apuesta de VIRGIN se decantó por dos géneros bien diferenciados: la lucha y el fútbol. En el primero cuenta con la todopoderosa CAPCOM y su brillante *beat'em-up* RIVAL SCHOOLS. Además de contar con todas las excelencias de la recreativa original, la compañía japonesa ha incluido un CD llamado EVOLUTION con nuevas modalidades de juego exclusivas para los 32 *bits* de SONY. Por otro lado VIVA FOOTBALL, también para ***PLAYSTATION***, se introduce de una forma original en el terreno de los simuladores futbolísticos haciendo un extenso recorrido por la historia del deporte rey. Básicamente podrás disfrutar con las selecciones de casi todas las ediciones de los campeonatos mundiales.



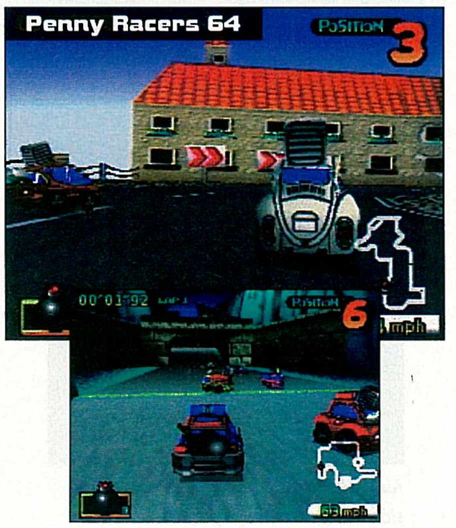
ects 98



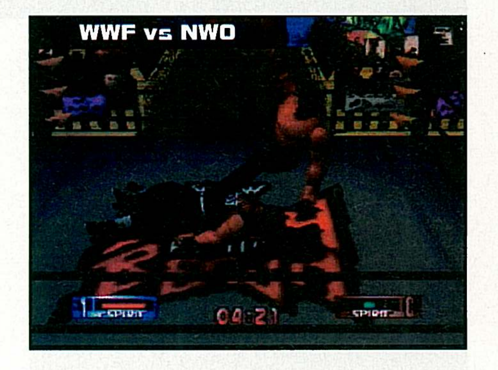
Shaolin



T H Q

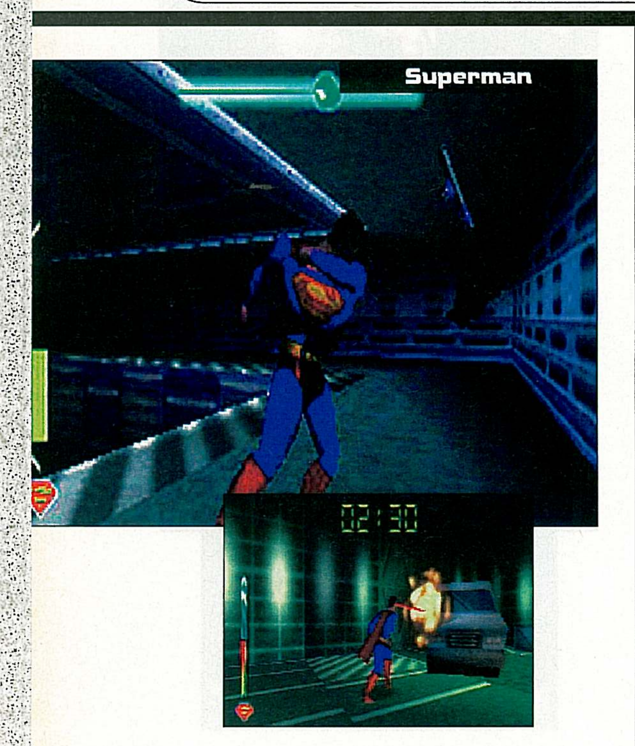


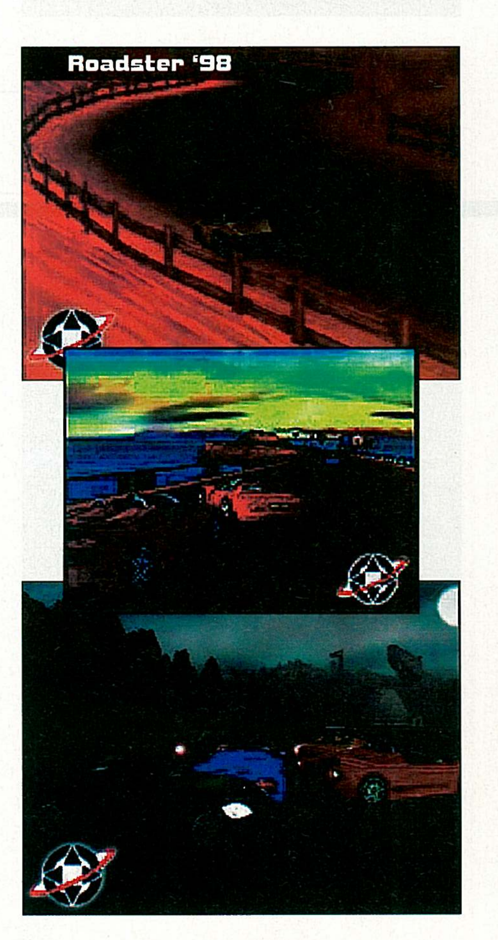
Tal como pudisteis ver en la sección ***Japanmania*** *del número pasado,* *Penny Racers para* ***Nintendo 64*** *es un alarde de imaginación y jugabilidad.*



Algunas compañías, como THQ, sorprendieron al personal con una amplia y variopinta oferta lúdica. Por simple simpatía, nos gustaría citar en primer lugar de su lista de lanzamientos a Penny Racers para ***Nintendo 64***, aunque por tradición deberíamos haberlo hecho por la entrega para ***PSX*** de ese gran clásico de los *shoot´em-up* llamado G-Darius. Además de estos dos monstruos, THQ tiene previstos: Shaolin (un juego de lucha para ***PSX***), Rugrats (basado en la serie de dibujos animados), WCW vs NWO Revenge (de lucha libre americana para ***N64***), y, por último, Brunswick Bowling (un simulador de bolos para ***PSX***).







Aunque decirlo pueda parecer no corresponder con gratitud al buen trato que nos dispensaron, lo cierto es que la presencia de TITUS en la feria hay que considerarla como meramente testimonial. Con sólo dos juegos para consola por equipaje y sin dar pistas de sus futuros lanzamientos, la compañía francesa dio evidentes muestras de no estar pasando por el mejor de sus momentos. Para más «inri», los juegos en cuestión, la aventura Superman y el título automovilístico Roadsters´98, por lo que pudimos comprobar, tampoco son de lo mejor que veréis en ***Nintendo 64*** a lo largo de los próximos meses. Esperemos que TITUS, con un pasado ilustre en 16 *bits*, se recupere muy pronto.

SONIMAG

La gran Fiesta Digital

Las últimas novedades en el mundo de la alta fidelidad y la imagen consiguen que la realidad y lo virtual lleguen a confundirse.



Ponerse a los mandos de un ordenador o una videoconsola puede ser una experiencia indescriptible si se cuenta con una tecnología puesta al día, como una pantalla panorámica de alta definición y sonido 4D con **Dolby Surround**. Estas prestaciones, que hasta hace poco parecían la avanzadilla de un futuro próximo, o de un bolsillo lejano, cada vez se están extendiendo más por el mercado. Así lo pone de manifiesto este año **Sonimag**, el Salón Internacional de la Electrónica de Consumo, presidido por **Antonio Asensio**, presidente también del **Grupo Zeta**.

EL CINE EN CASA

Ha sido ahora, a través de la digitalización, cuando se ha encontrado una vía común para que gran número de productos trabajen juntos. La utilización de sistemas digitales consigue esa conexión múltiple, pero también lo que interesa, aumentar la calidad de las prestaciones: el sonido y la imagen.

Las pantallas de televisores son las que hacen confluir ambos mundos y las que se utilizan para conectar un juego o un ordenador. Los fabricantes están apostando por el formato panorámico (16:9), incluyendo sistemas de sonido sofisticados como el **Dolby Surround** que necesita de varios altavoces para recrear un ambiente tridimensional.

El **High End**, que es el «más allá» de la alta fidelidad, presenta cajas acústicas diseñadas específicamente para sistemas de «cine en casa». Se trata de un mundo de élite en el que sólo pueden sobrevivir los oídos más exigentes y los bolsillos más selectos. Estamos hablando de precios de hasta 15 millones de pesetas y de altavoces que reproducen las octavas más bajas. El objetivo es la máxima aproximación a la reproducción musical más perfecta utilizando materiales como grafito, fibras de kevlar o carbón.

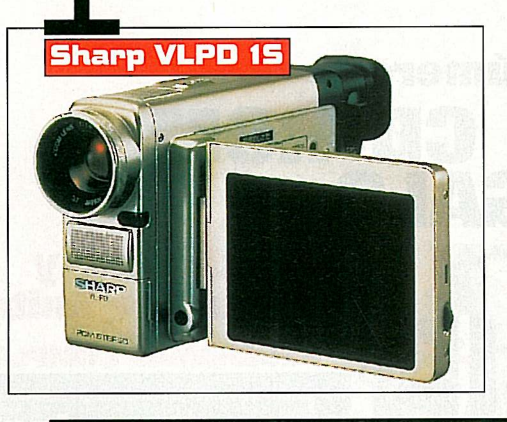
Los amplificadores, por su parte, se preparan para generar reproducciones de sonido en cuatro dimensiones para acercarse al sonido del directo y, además, poder ser conectados a fuentes digitales y analógicas. Otras permiten el control de todos los elementos del equipo con un solo mando a distancia, aunque pertenezcan a diferentes marcas.

Sony ZS-M7



Sharp MD-MS702 H

Sharp VLPD 1S



Epson Photo PC700



Jugar con la realidad

Lo más espectacular de sonimag 98



● FORMATOS DIGITALES

Desde la aparición del **CD-ROM**, el formato digital se ha convertido en el más fiable por el espacio reducido que necesita para guardar información y la rapidez con la que ésta puede ser recuperada. Ahora, el mundo de los unos y los ceros de la galaxia digital ha abierto la puerta al **DVD** (*Digital Versatile Disc*), como formato que aspira a sustituir a las cintas de vídeo, y al **MiniDisc** (MD) como soporte de sonido que empieza a reemplazar a los cassettes. En el terreno del **DVD**, se espera como inminente la edición de un centenar de títulos de películas, con lo que se prevé iniciar la definitiva popularización de este formato. Por otra parte, el **MD** también está desplazando a las cintas en aparatos de sobremesa, y se empieza a asentar como *walkman* ultraligero y de reducido tamaño.

● INTERNET EN AUDIO

En cuanto a aparatos, las cadenas continúan su puesta al día con la posibilidad de conectar con **Internet** para copiar audio digital de cualquier punto del planeta. Otras exploran terrenos alternativos, y no menos curiosos, convirtiéndose en cajas de ritmos para rapear o en máquinas tragaperras con espectaculares juegos de luces y sonidos. Los autorradios, además de adoptar el **MD**, empiezan a incorporar el sistema **RDS** (*Radio Data System*) para recibir información sobre el tráfico. Los hay que se abren aún más al futuro con prestaciones como el **RDI** (*Radio Data Interface*, transmisión de datos) y la radiodifusión digital terrestre o vía satélite. En el terreno de la sonoridad, **SONIMAG** presenta también equipos de altavoces más selectos.

● LA IMAGEN, MAS DIGITAL

La informatización de las cámaras de fotos sigue su camino y, además de sustituir al carrete con *diskettes*, algunas ya pueden conectarse directamente con impresoras. Otras permiten visionar las fotografías en un televisor, vídeo e incluso captar imágenes de esos aparatos. Se abre la puerta, pues, a la captura de las imágenes más trepidantes de los juegos más espectaculares. Mientras, la miniaturización de las videocámaras sigue batiendo récords y las hay que obedecen al usuario a través de una pantalla táctil.

Todo esto estará al alcance del público del 3 al 11 de octubre en el recinto ferial de **Montjuic**, en **Barcelona**. Allí, **SONIMAG** recibirá a los visitantes con un canal de televisión propio y una emisora de radio digital que transmitirán información en una edición que incluirá una «gincana», concursos musicales y de instalaciones de autorradio, y la realización «in situ» de programas televisivos.

TONI SARRIA

▼ RADIO-MINIDISC SONY MD SYSTEM: ZS-M7
Con sólo 13,8 centímetros de profundidad y carga vertical del CD, esta minicadena de sobremesa prescinde del repoductor-grabador de cassettes, substituido por el MD, que permite ordenar y titular las canciones como se quiera. **89.000 ptas.**

▼ MINICADENA AIWA XR-AVH1000
Con Dolby Prologic Surround, incluye RDS en la radio y las funciones de "Casino Jack", juego de las máquinas tragaperras, y "Beat Master", caja de ritmos con 24 memorias. **109.900 ptas.**

▼ SISTEMA HI-FI SHARP CON MINIDISC MD-X8H
Permite conectar la cadena a un ordenador para copiar el audio digital de Internet. Su sistema surround ofrece un sonido ambiente tridimensional sólo con dos altavoces frontales. **129.900 ptas.**

▼ MINIDISC PORTATIL SHARP MD-MS702 H
Ultraligeros y con un tamaño de bolsillo, igual al de la carátula del MD. Permite la carga frontal. **49.900 ptas.**

▼ CONTROLADORES Y RECEPTORES DIGITALES ALPINE PARA COCHE 1505R
Son unidades que se instalan en el salpicadero y disponen de radio más todas las funciones adicionales posibles, pensando en los consumidores más vanguardistas. Permite la conexión de un CD o MD y ofrece un buen receptor, mucha potencia y un diseño espectacular colorista, entre otras cosas. **69.900 ptas.**

▼ CAMARA DIGITAL EPSON PHOTO PC700
Está equipada con software que permite imprimir directamente las imágenes en impresoras, sin necesidad de ordenador. Puede almacenar hasta 50 imágenes en formato estándar y reproducirlas en un vídeo, televisor o proyector multimedia. **139.900 ptas.**

▼ VIEWCAM SLIM DIGITAL SHARP VLPD1S (vídeo)
Dispone de una pantalla de cristal líquido con control táctil y visor en color. Tiene un zoom digital de 25 aumentos y una óptica de 10 aumentos. **299.900 ptas.**

▼ TELEVISOR CYMATIC TOP TECNICA
Permite la recepción de emisoras en formato digital y analógico. Dispone también de un receptor satélite de serie. **175.000 ptas.**

▼ THE STATEMENT MARTIN LOGAN
Tres módulos de altavoces: panel electrostático, columna de woofers y de subwoofers. Representa la respuesta de la búsqueda de la reproducción musical perfecta y sin limitaciones. **14.500.000 ptas.**

▼ REPRODUCTOR DVD PANASONIC DVD-A350EC
Ofrece cinco velocidades de movimiento y un sistema de selección automática de parada por campo o cuadro. Tiene tres modos de imagen -normal, fine y soft-, imagen fija y avance por campo o por cuadro. Dispone de un decodificador surround, sonido virtual surround y una salida digital dual de audio coaxial/óptica. **139.900 ptas.**

Statement


Sharp MD-X8H





Coordinado por **J. C. MAYERICK**

SALA DE MAQUINAS os trae otro pedacito de historia que, a buen seguro, os afanó buena parte de vuestra asignación semanal. GOLDEN AXE es el primero de los títulos de SEGA que se acerca hasta estas páginas, y a buen seguro que no será el último, pues la compañía japonesa ha sido, es y será, una de las referencias más importantes del mundo de las *COIN-OP*. Disfrutad con uno de los títulos que más éxito ha cosechado en los salones recreativos, y de paso, con las muchas versiones que se hicieron de él.









GOLDEN

SEGA, no se le escapa a nadie, es una de las compañías más prestigiosas dentro del mundo de las *COIN-OP* y, por qué no decirlo, también de las consolas domésticas (aunque últimamente haya perdido parte de ese prestigio). Tan buena reputación la cosechó durante una época gloriosa, situada en la década de los ochenta, en la que programó títulos tan buenos como SPACE HARRIER, HANG-ON, ALTERED BEAST, MOONWALKER y otros muchos títulos entre los que destacaba con luz propia el mismísimo OUT RUN. Era la época del *scaling* y los auténticos juegos que hoy llamaríamos en 2D. Aún hoy sigue cosechando enormes éxitos, habiéndose proclamado como la compañía que más ha invertido en tecnología para las *COIN-OP*.

GOLDEN AXE, en fin, supuso toda una revolución en el campo de los *beat'em-up*, y eso a pesar de no contar con un desarrollo especialmente espectacular, aunque sí muy jugable y adictivo. La idea era atorgarle a cada personaje una magia diferente y, sobre todo, que éstas contasen con diferentes niveles de «potencia». Esto, en cierto modo, servía para distinguir las habilidades de cada personaje. Así, **Gilius** el enano era realmente fuerte, pero su dominio de la magia era bastante esca-







*El enano verde, más conocido como **Gilius**, era el personaje preferido de nuestro moribundo **Doc**. No sabemos si es una simple cuestión de gustos o es que, realmente, las semejanzas físicas tiran lo suyo.*









N AXE

so. A mitad de camino se encontraba **Ax** el bárbaro, que contaba con buenos niveles, tanto de fuerza como de magia. Por último, **Tyris** la amazona, que no era especialmente fuerte, pero su nivel de magia era el mayor de los tres. Y no sólo de golpes y magias vivían los tres protagonistas, pues como una de las características más relevantes de **Golden Axe**, éstos tenían la posibilidad de robar la montura a los enemigos del juego, lease dragones y esos extraños bichos rosas. En lo que respecta a las fases del juego, en teoría eran nueve, pero en la práctica apenas eran cinco. Esto se debe a que como niveles se contabilizaban también las fases de *bonus*, que consistían en pantallas estáticas en las que podíamos golpear a los duendes, seres que, por otro lado, portaban las pociones con magia y energía. No eran especialmente extensos, pero por lo menos contaban con un diseño muy elaborado. Aunque de todo lo dicho, nos quedamos con la enorme jugabilidad de **Golden Axe**.

SUPER Información

COMPAÑÍA	SEGA
AÑO	1989
GENERO	BEAT'EM-UP
MEGAS	2,7 MBITS aprox.

Death Adder, el final boss del juego, no era muy espectacular, pero sí lo suficientemente pesado como para fundirnos varias veces.

Magias. Cada personaje protagonista contaba con un nivel máximo de magia. Así, el de **Ax** llegaba al nivel cuatro que debía completar con seis pócimas. **Tyris** debía recoger nueve pócimas para completar sus seis niveles de magia, mientras que **Gilius** únicamente contaba con tres niveles de magia para cuatro pócimas. Como es lógico, cuanto mayor fuese el nivel de la magia lanzada, mayor sería el daño ocasionado a los enemigos. En lo que respecta a la espectacularidad gráfica de las mismas, el orden sería, de peor a mejor, el siguiente: **Ax**, **Gilius** y **Tyris**. Esta última con una espectacular cabeza de dragón gigante.









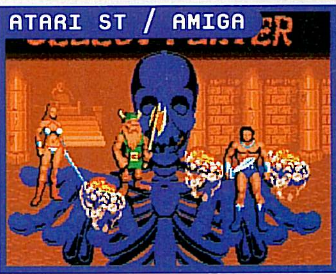


Las fases de bonus son el lugar perfecto para recuperar los niveles de magia y energía.



No será por falta de versiones, desde luego, porque GOLDEN AXE es una de las ***COIN-OP*** que más adaptaciones ha tenido. En 8 *bits*, ***AMSTRAD CPC***, ***COMMODORE 64*** y ***ZX SPECTRUM***, con versiones de PROBE del año 1989 que, por cierto, conservaban toda la esencia de la máquina. Dos jugadores, enemigos, fases, etc. Lástima que no fuesen nada jugables. ***MASTER SYSTEM***, por el contrario, contaba con una excelente adaptación, también de 1989, y un pequeño lunar: la ligera brusquedad de movimientos. En 1991 apareció GOLDEN AXE WARRIOR, un precioso *RPG* que, obviamente, sólo conservaba el nombre del original. Se erigió otro *RPG* para la versión de ***GAME GEAR***, que apareció también en 1991 y cuyas batallas se asemejaban bastante a los combates del GOLDEN AXE original. De soberbia se puede calificar la versión para ***AMIGA***, muy fiel al original, y casi tan buena era la versión para ***ATARI ST***, aunque su enorme marcador en la parte inferior de la pantalla le restó muchos enteros. También existe una versión para ***PC ENGINE CD-ROM²*** y otra para ***SATURN***, aunque esta última se asemeja muy poco al original.





Y en Mega Drive... Hasta tres GOLDEN AXE aparecieron para los 16 *bits* de SEGA. La primera parte de la saga, versión directa de la *COIN-OP* original, tenía varios alicientes, como tres niveles inéditos y un modo de juego que, a modo de *beat'em-up* en pantalla estática, permitía enfrentarse a todos los enemigos del juego. Esta última característica, además, se hacía extensible a las otras dos entregas de la saga. GOLDEN AXE II mantenía el nivel del primero, aunque por contra, GOLDEN AXE III permitía elegir entre cuatro personajes diferentes.













GOLDEN AXE VERSIONES



Una versión lamentable que para nada merece ser destacada. Lo único que la convertía en algo interesante eran las intros y la música de CD. Por lo demás, nada de nada.



Un beat'em-up puro y duro, conversión directa de una COIN-OP con placa STV. Sólo le asemejaba al primer GOLDEN AXE la presencia de los personajes protagonistas y de Death Adder.





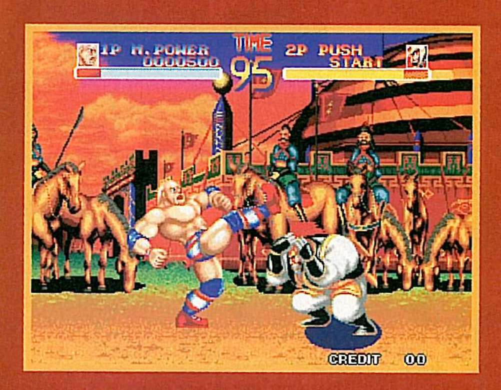


Casi todas las versiones mantienen un excelente nivel

NOTICIAS

NOTICIAS MAME

Neo Geo en Mame. Uno de los principales atractivos de MAME es que ya emula decentemente a la consola de SNK. Las buenas noticias en este sentido son que la emulación se va mejorando con las diferentes versiones. La mala, como suele ser habitual, es que para disfrutar con los juegos a un 100% de velocidad hace falta una máquina muy potente.



Mame 34 Beta 3. Ya se han superado los ochocientos juegos en esta nueva *beta* de MAME. Muchos de ellos son títulos para *NEO GEO*, que están contribuyendo firmemente a incrementar este número. Entre las novedades de las últimas *betas* se encuentra el mismísimo PANG, y otros como HEAVY METAL, BULL FIGHTER, TERRA CRESTA o el inolvidable *beat'em-up* (de los primeros) KARATE CHAMP.

Y más juegos... LAST DUEL, LODE RUNNER, SWAT, TOKI NO SUNSHI, EXTERMINATOR, NINJA COMMANDO, RENEGADE (en su versión japonesa), TECMO KNIGHT, WONDERBOY, BIONIC COMMANDO, CROSSED SWORDS, TWIN COBRA y VIGILANTE, del que os ofrecemos una captura bajo estas líneas. Por supuesto, son muchos los *bugs* que se han subsanado en estas tres *betas* que llevamos de la versión 34, aunque de éstas tendréis que informaros en los documentos que acompañan al emulador. Ya sabéis que, si queréis conseguir el emulador (no las ROMS, que es ilegal descargarse) no tenéis más que pasaros por: http://www.davesclassics.com.







Cabal y Blood Bros. en Raine. este magnífico emulador sigue evolucionando, y mes tras mes, copa el apartado de noticias de esta sección. en esta ocasión se acerca a nosotros para presentarnos dos juegos realmente impresionantes que, a buen seguro, os habrán copado gran parte de vuestro tiempo: CABAL y BLOOD BROS. aparecidos en 1988 y 1990 respectivamente. Ambos juegos son muy semejantes, salvando la ambientación de cada uno, pero BLOOD BROS. no resultaba tan divertido como CABAL, a pesar de que gráficamente era bastante mejor. en fin, muy pronto habrá sobre qué opinar.



Teenage Mutant Ninja Turtles. A falta de más noticias que llevarse a la boca, nos permitimos el lujo de recorderos que existe por ahí un excelente emulador de la COIN-OP TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES. en los últimos días se ha actualizado, suprimiendo algunos fallos que impedían ejecutarlo con normalidad. Lo más interesante de este emulador de TMNT es que, como ocurría en la COIN-OP original, pueden jugar simultáneamente hasta cuatro jugadores. si tenéis tiempo, pasad a buscarlo.

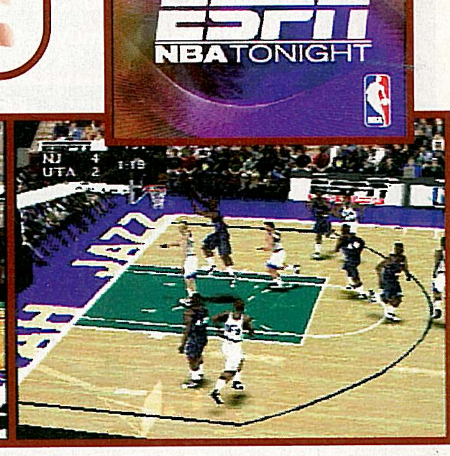
Por fin el primer Darius. Tras DARIUS II y DARIUS GAIDEN, ha llegado el momento de que RAINE emule, por fin, el primer DARIUS y, lo que es mejor, lo hará ¡con sonido! este shoot'em-up fue programado por TAITO en 1986 y la pantalla era muy similar a la de NINJA WARRIORS (3 monitores juntos). sus treinta fases permitían finalizar el juego siguiendo múltiples caminos diferentes, mientras que los enemigos finales, y toda la fauna en general, se sitúan en ambientes submarinos. Aunque existen muchas versiones de DARIUS, ¡¡¡no hay nada como jugar al original!!!

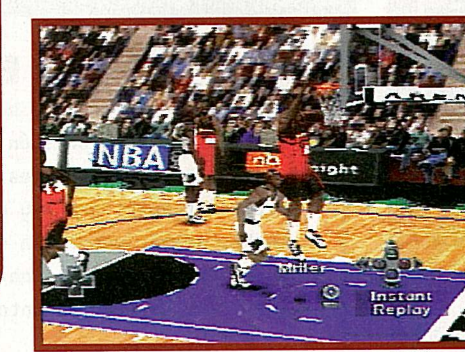




Coordinado por **J. ITURRIOZ**

El comienzo de la temporada en la NBA vuelve a poner los simuladores de baloncesto en la lísta de lanzamientos. El primer juego en llegar es NBA TONIGHT, con el que SONY busca una dar un toque televisivo imitando a las retransmisiones de la cadena ESPN.







SONY presenta este juego como una de las alternativas más prometedoras en la dura competición por el liderato de la simulación baloncestística.

PlayStation

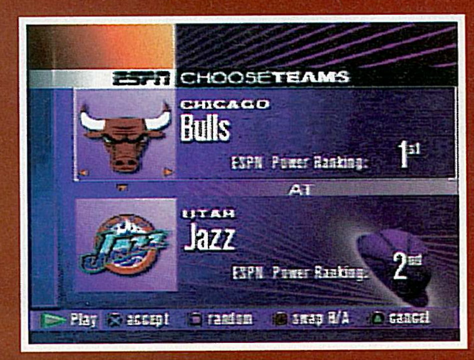
NBA TONIGHT

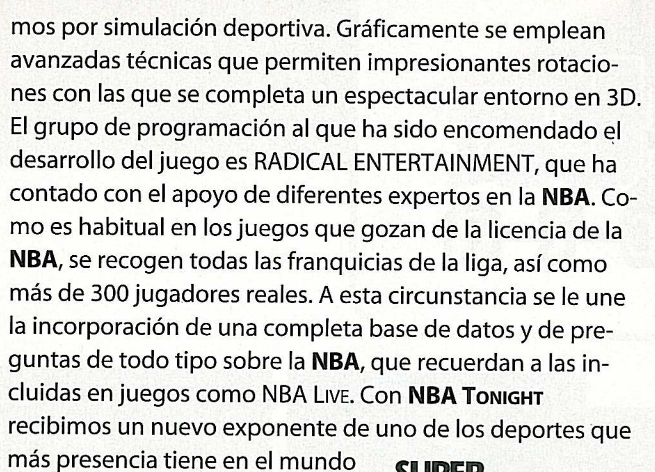


A pesar de los problemas surgidos en la **NBA**, las compañías de videojuegos no pierden ninguna oportunidad para crear juegos basados en la competición de baloncesto más importante de este deporte y que, por supuesto, más público atrae. Con el objetivo de superar a las sagas del mundo de la canasta ya tradicionales en los 32 *bits* de SONY, llega un nuevo título en formato ***PC*** (puaf) y ***PLAYSTATION***. **NBA TONIGHT** continúa una saga que cuenta con antecedentes tan interesantes como ESPN BASEBALL TONIGHT. Su principal aportación es buscar reproducir en un videojuego las transmisiones televisivas realizadas desde el **ESPN Sports Center**. Así, se incluyen los vídeos y el sistema de realización que ha hecho de **ESPN** el canal deportivo más importante del mundo. Otro de los apartados destacados es la incorporación de un nuevo sistema de inteligencia artificial denominado *React Artificial Inteligence* (AI). Este sistema permite que cada jugador busque una situación en el campo acorde con sus características técnicas, haciendo que el juego se acerque a lo que habitualmente sucede sobre una cancha de baloncesto, incentivándose así todo que conoce-

La NBA al completo.

Una característica habitual entre los simuladores de baloncesto es la inclusión de equipos y jugadores reales. La consecución de la licencia de la NBA permite a SONY incluir tanto a las franquicias de la NBA como a las estrellas de la misma. La única incógnita en este apartado es si, como suele suceder, faltan algunos jugadores como Michael Jordan.

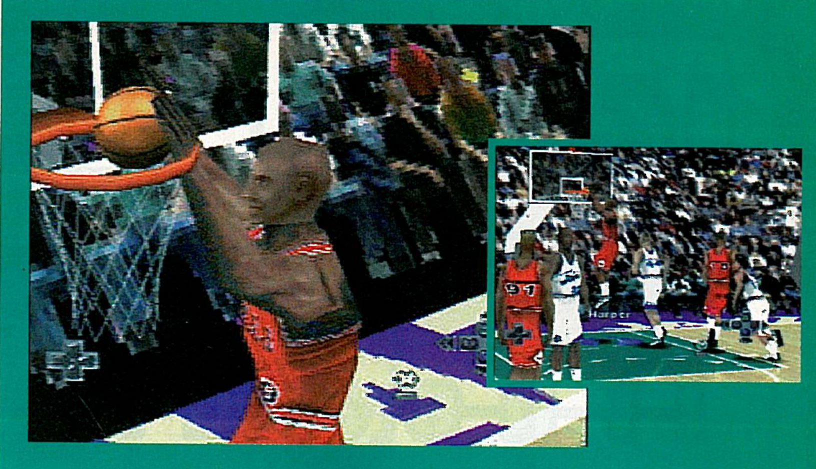




mos por simulación deportiva. Gráficamente se emplean avanzadas técnicas que permiten impresionantes rotaciones con las que se completa un espectacular entorno en 3D. El grupo de programación al que ha sido encomendado el desarrollo del juego es RADICAL ENTERTAINMENT, que ha contado con el apoyo de diferentes expertos en la **NBA**. Como es habitual en los juegos que gozan de la licencia de la **NBA**, se recogen todas las franquicias de la liga, así como más de 300 jugadores reales. A esta circunstancia se le une la incorporación de una completa base de datos y de preguntas de todo tipo sobre la **NBA**, que recuerdan a las incluidas en juegos como NBA LIVE. Con **NBA TONIGHT** recibimos un nuevo exponente de uno de los deportes que más presencia tiene en el mundo de los videojuegos, y que esperamos que sirva para que sus competidores potencien al máximo sus sagas baloncestísticas.

SUPER Information

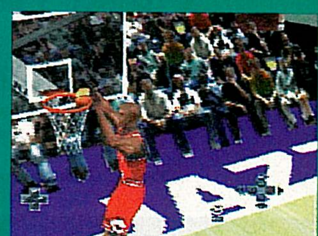
FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SONY
PROGRAMADOR	RADICAL ENT.



Repeticiones.

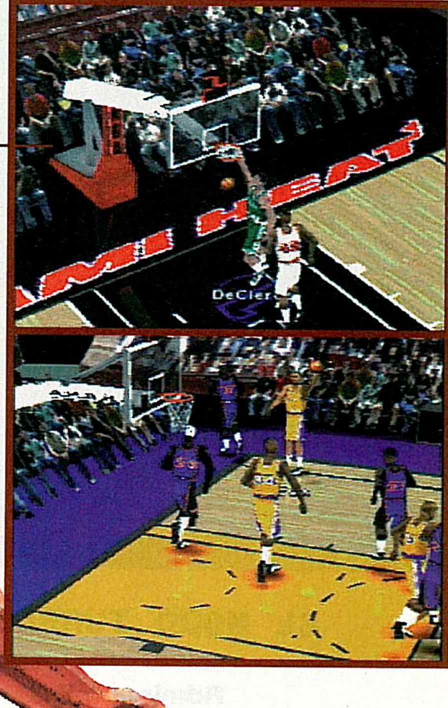
Reproducir las retransmisiones deportivas realizadas por la televisión en los partidos de la NBA es uno de los objetivos buscados en este compacto. Para ello cuenta con una amplia variedad de cámaras desde las que puede seguirse el juego. Además, el programa ofrece unas magníficas repeticiones en las que pueden utilizarse todo tipo de cámaras en una fiel reproducción de las imágenes ofrecidas en las retransmisiones deportivas de la citada cadena televisiva. Para completar este apartado, está previsto incluir espectaculares vídeos de introducción a los partidos.

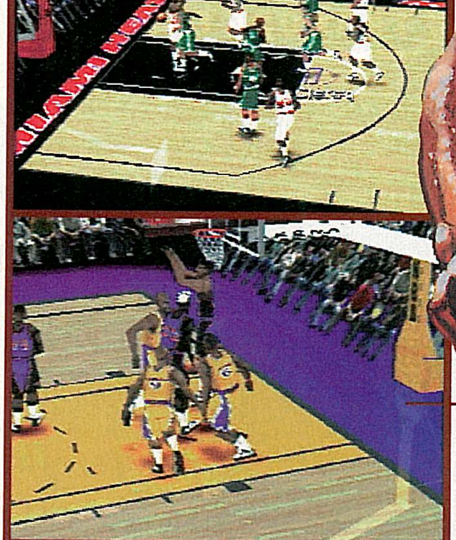






El nuevo sistema de inteligencia artificial es una de las interesantes novedades incluidas en el juego.





En el modo Pig Hole el perdedor meterá la nariz en el ombligo de THE PUNISHER. De ahí su esfuerzo.

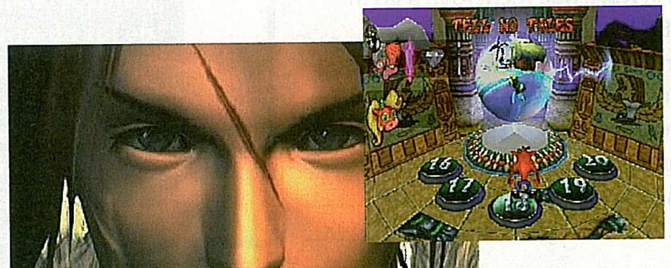
Línea Directa

línea directa

Coordinado por **THE SCOPE**

Cuando el fresquito empieza a hacer su aparición, qué mejor que acurrucarse al calor de una consola. Si quieres saber cuáles juegos son los que van a elevar más tu temperatura, escribe a LINEA DIRECTA y te sacaremos de dudas.

Ediciones Reunidas S. A. Calle O´Donnell 12, 28009 MADRID. No olvides poner en una esquina del sobre THE SCOPE.





JAPON ES OTRO MUNDO

Felicitaciones por ser la revista más honesta del mercado:
1) ¿Por qué nadie ha hablado de esa maravilla con licencia del Mundial titulada WINNING ELEVEN 3 WORLD CUP?
2) ¿Algún juego de SQUARE para finales?
3) ¿No te parece que no llegan todos los juegos japoneses que deberían llegar?
4) ¿Por qué se censuró el final de Anna en TEKKEN 3?

El hombre del bastón, Ciment City

Gracias a ti por pensarlo:
1) Porque es lo mismo que ISS PRO 98, pero la licencia es exclusiva para **Japón**.
2) Salvo sorpresa poco probable, no.
3) Por desgracia, siempre ha pasado eso.
4) Por el mercado alemán, que es muy estricto.



UNA ENAMORADA

¡Os quiero! Llamadme:
1) ¿BREATH OF FIRE III o AZURE DREAMS?
2) El *joystick* de ASCII, ¿funciona con ALUNDRA, DRAGON BALL F. B., CRASH III, HERCULES y TEKKEN 3?
3) ¿CHOCOBO´S M. D. estará traducido? ¿Cuándo podremos disfrutarlo?
4) Aparte de FF VIII, ¿qué otro juego de rol saldrá el año que viene que sea recomendable?
5) Un juego de rol y otro de terror.

Corinna Schermer, Málaga

Me da en la nariz que estamos un poco creciditos para ti. Manda tu foto y veremos:
1) BREATH OF FIRE III te gustará mucho.
2) Con todos, pero es mejor para los de lucha.
3) La segunda parte saldrá en Navidad en Japón, pero no creo que lo haga en Europa.
4) PARASITE EVE, XENOGEARS, TALES OF DESTINY...
5) WILD ARMS y, por supuesto, RESIDENT EVIL 2 si es que aún no lo tienes.

EL MODO TURBO

Admirado Scope. Tengo una *PSX* y te mando una serie de preguntillas:
1) Me he comprado un mando con la función *Turbo* y no sé utilizarla. ¿Cómo se pone en funcionamiento?
2) ¿Hay alguna información en **Internet** sobre *NET YAROZE*?
3) Dime qué juegos hay del estilo de KURUSHI, PUZZLE FIGHTER, etc...

Daniel Huete Sánchez, Martos (Jaén)

Es más fácil de lo que parece:
1) Imagínate que estás disparando en un *shoot´em-up*. Mientras lo haces, activa la función *Turbo* con el botón *Set*. Verás que, aunque sueltes el botón, seguirás disparando.
2) Vete a la página oficial de SONY: **http://www.playstation-europe.com** y encontrarás lo que buscas. También puedes poner en un buscador «net yaroze» si quieres visitar páginas no oficiales.
3) BUST-A-MOVE es quizá el mejor juego de puzzle-estrategia de la historia.

TERMOMETRO

CALIENTE
Las drásticas bajadas de precio de las consolas de un tiempo a esta parte. Ya no hay excusa.

TEMPLADO
Hasta la salida de ***DREAMCAST*** al mercado nipón no sabremos nada de ***PLAYSTATION 2***.

FRIO
Que todavía no sepamos quién va a distribuir SQUARE en **España**.

La oferta de juegos

CARTA DEL MES

La idea de dar nuestra opinión sobre los juegos, o sobre aspectos concretos de ellos me pareció buenísima. ¿Por qué no somos nosotros los que votamos los 10 mejores juegos? Ya sé que así no pueden destacarse aspectos concretos, pero ése es el trabajo de los redactores, que debieran hacer un esfuerzo por ser más objetivos y no sobrevalorar juegos como Gran Turismo. ¿No os parece una injusticia que juegos como RE 2, Alundra o Colin McRae se vean relegados a posiciones mediocres que no coinciden con su extraordinaria calidad? En un mundo tan dinámico como el de los videojuegos, que cambia y mejora constantemente, el hecho de que un juego que salió hace casi un año y traído por una poderosa productora continúe en lo más alto me hace pensar que se elaboran bajo oscuros intereses.

Andrés Caballero Ponce, Murcia.

N. de la R.: Puedes estar de acuerdo o no, pero las listas son independientes. Nuestro interés es el vuestro.

EXPEDIENTE X

Felicidades por la revista:
1) ¿Para cuándo Expediente X para ***PlayStation***?
2) Sabiendo que viene con 5 CDs y que estará traducido y doblado al castellano, ¿qué precio tendrá?
3) ¿Seguirá la misma línea de la película y la serie?
4) Bombazos de aquí a Navidad para ***PSX*** y ***N64***.

Jon Gárate Epelde, San Sebastián

Gracias otra vez:
1) Para principios del año que viene.
2) Todavía no se ha confirmado, pero no te preocupes, no será excesivo.
3) Sí, hasta las voces son las mismas.
4) Zelda 64, Spyro, Metal Gear, Abe´s Exoddus...





SEGUNDA MANO

Os sigo desde hace tiempo:
1) ¿Espero a ***Dreamcast*** o me compro una consola ahora?
2) ***PSX*** me cuesta 15.990 y ***N64*** 17990 de segunda mano. Me gustan los juegos de coches, plataformas y deportivos.
¿Cuál compro?

J. F. Prados, Tenerife

Te doy mi opinión:
1) Yo no me quedaría un año sin jugar, y me compraría una ahora, y cuando salga ***Dreamcast*** haría lo posible por tenerla también.
2) Para empezar, me parece un precio muy excesivo para ser de segunda mano, ya que por un poquito más tienes ambas consolas nuevas (atento a las bajadas de precios). En cuanto a juegos deportivos y de coches, ***PSX*** tiene mayor oferta. En cuanto a plataformas, ***N64*** tiene a Mario, y eso es mucho. Tú sabrás. La oferta es, sin duda, muy jugosa.



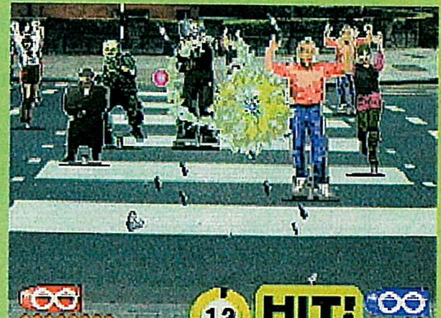
VIBRACIONES

Hola The Scope:
1) ¿Serán Tekken 3 y Fifa 99 compatibles con *Dual Shock*?
2) ¿Tombi o Klonoa?
3) ¿Gran Turismo o Colin Mc Rae Rally?
4) ¿ISS Pro 99 tendrá los verdaderos nombre de los jugadores?
5) Elige 3 juegos: Point Blank, Alundra, Tekken 3, Fifa 99 o Gran Turismo.

Marcos Menéndez, Móstoles (Madrid)

A ver si te ayudo:
1) Tekken 3 sí, y Fifa 99 probablemente también, aunque todavía no lo he visto.
2) Tombi tiene más encanto y te durará más tiempo.
3) A mí me ha enganchado más Colin Mc Rae, pero ambos son tan buenos que dependerá de si prefieres la simulación de un rally o el realismo de una competición contra otros coches.
4) La licencia oficial la tiene ELECTRONIC ARTS para sus juegos.
5) Fifa 99 no lo he visto... De los otros Tekken 3, Alundra y Point Blank.







es cada día más amplia y jugosa



Coordinado por **SUPERGOLFO**

La red ***interactiva*** que pondrá a cada uno en su sitio. Sólo para los más ***valientes***. Si tienes lo que ***hay*** que tener, no lo dudes un instante

¡CONECTATE!



El gusanito aneuronal

¿Qué tal por ahí? Con el calor que hace aquí me decido a escribir, y no te quejes, que debo ser de los pocos porque las demás personas del mundo pasan de ti como de lo que eres, una larva frustrada en su intento de llegar a ser lombriz. Ahí van las preguntas.

1) ¿Qué tal se soporta el olor corporal de tus compañeros de redacción con la llegada del verano? ¿Vas a la oficina con escafandra, metes la cabeza en el W. C. (el olor es más llevadero) o trabajas desde casa y envías todo por fax.

2) ¿Cómo conseguiste este trabajo cuando todavía tienes la plastilina de 1º de guardería sin aprobar? No me sorprende, siempre te metías en el baño y allí moldeabas tu plastilina (de color marrón y tropezones de alfalfa).

3) Por cierto, tu nueva novia, Cipriana, la cabra más velluda del Pirineo, no me gusta nada. Estaba despechada porque mantenía un amor no correspondido con un ornitorrinco y se refugió en ti. A falta de pan, escoria.

4) ¿Cuántas veces hizo el ridículo (osea, escribió sus cartas) el subnormal ese del PC? Muy bueno lo de «sorbecostras». Añádele «pellizcagolondrinosobaquerosupurosos».

Ozzy, Vigo (Pontevedra)

Lamento desilusionarte, pero es en época estival cuándo mis queridos necios (mis feligreses) más cartas escriben al gran necio (osea, yo). Si te refieres a lo que yo pienso, larva, lo que se dice larva no es muy acertado... El otro día tu hermana lo definió como serpiente pitón (nunca mejor dicho). Pregúntale por qué. Cascabel no. Cascabel es lo que tienes cosido en la punta de la napia para que, como en la antigüedad, la gente sepa que estás en cuarentena leprosa. Por cierto, prefiero que la gente pase de mí a que, como en tu caso, entre en ti (especialmente barbudos gorditos pecholobos con gorra de cuero).

Las amorfas mallorquinas buscan su cerebro perdido

Hola ***SuperGolfo****. Somos las presidentas del club de fans ¡del genuino* ***Doc****! Bueno, aparte de esto, súper asno... estooo* ***SuperGolfo****, nos presentamos: yo, la que escribe, soy Berli, y mi compañera Miss Vaga Saya MC. También nos inclinamos a decir que somos defensoras de las hermanas y novias de los pobres ilusos que escriben a este apartado. ¡Doc es el mejor! Ahí van las preguntas:*

1) ¿Hay vida en el lado más oscuro de tu ser? Osea, en la roña que tienes entre tus dedos de los pies.

2) ¿Por casualidad de la vida, ese objeto reptante no identificado, experimento de vida inteligente fallido y encontrado en las profundidades de las cloacas, no será tu hermano desaparecido?

3) ¿Crees que las hemorroides gastrocelulíticas cerebrales que tienes debajo de la lengua han sido un experimento más del «octógono»?

4) Tengo que admitir que siento curiosidad por saber cómo eres: ¿un enano peludo, con gafas de zángano, reprimido sexual y analmente inútil, o un gigantón, berrugoso, con alitosis, conejillo de indias de transplantes de cerebro con ladillas y callos en cierta parte por tanto meneo? Se despiden con cariño éstas que lo son.

Berly y Saya, Mallorca

1) Macho, hay una cosa que se llama aire acondicionado que hace que en el *currele* estemos mucho mejor que en la calle. Pruébalo, es «chupi»... ¡Merluzo!, estamos en 1998 y esto es una revista seria (no precisamente por mí) y con medios (aunque como tú trabajas en la calle, dudo que jamás sepas lo que se siente). Para olor el tuyo (¿a que esperabais que lo dijera?), que si levantas el brazo empañas el Meteosat.

2) Sorprende que pienses que para escribir en una revista es necesario dominar la plastilina. Me imagino que si quisieras ser abogado o médico, darías clases intensivas de dibujo. Yo por lo menos hago mis cosas en el baño. No como tú, que te llaman en tu barrio «el repartidor de postres», porque siempre vas paseando el pastel.

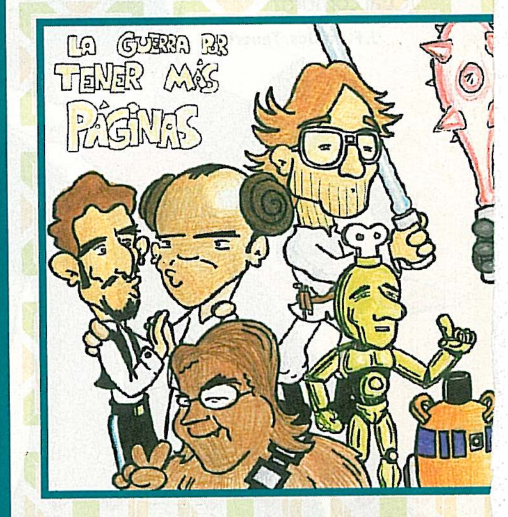
3) Comprendo que no te guste Cipriana. Donde estén los hamsters, que se quiten las cabras. Lástima que los estropees tan a menudo.

4) Buffff, no me hables. Aún sigo soportando sus tonterías. Sigue sin comprender que un ***PC*** está bien para currar y para **Internet**, pero para jugar son una caca de vaca comparados con las consolas. A ver si sus padres le aumentan un poco la RAM (me refiero a la marca de leche, a ver si a base de calcio logra despertar su raciocinio aletargado).

Si es que me crecen los enanos (frase que me viene al pego si hay que hablar de **Doc**). Pase que tengáis menos *sex-appeal* que la entrepierna de Godzilla (me han mandado fotos), pase que tengáis más chepa que pecho, pase que vuestro careto rivalice con el Guernica en desorden facial, pero lo que no puedo soportar es que seáis fans de ese reptil microbiótico con ombligo botonil llamado **Doc**. Se que con vuestra jeta es chungo encontrar algo que se mueva que le gustéis, pero tampoco es para eso.

1) El lado más oscuro de mi ser es donde amargan los pepinos. Y sí, sí hay vida. Pero sólo cuando venís a tomar el negrito con sirope de chocolate que tanto os gusta. Vida ajena pero vida al fin y al cabo.

dibujos







GOLFOMENSAJES

Begoña. Este mes no he podido atenderte como a ti te gusta. Viciosilla.
Chakal. No te quejes. Hay muchos que me escriben cada mes y aún no he podido publicarles. Dame tiempo.
Daniel Cantos. Lo siento, cuando cumplas los 15 quizá digas algo coherente. No deberías leer esta sección.
Abrazafarolas. Por *e-mail* puedes escribir, pero ten en cuenta que sólo vengo a la revista dos o tres días al mes y seguramente se me pasará.
Ignacio Sánchez. Zurraspas, zurrapas... Hay de todo en tus calzones.
Grif & Der. Saludos a Nin y sus «sisters». La YAROZE hace de todo.
Children of... Tronco, se un poco menos bestia y más sutil. La línea es buena, pero te pasas mazo.
Tomatoes. A ver si aprendes caligrafía. He intentado leer tu extensa carta pero no entiendo ni jota.
Gaiden. Muy bueno lo de «el zampabollos». ¡Ah! Ten en cuenta que no todo el mundo tiene **Internet**.
Los del Barrio Sésamo. Me habéis aburrido mucho.
Victor el vicio. Me dormirías en medio de un holocausto nuclear.
María Bernal, The Eva, Isabel Lozano, Pedro Juan, Toñi Clemente, Virginia Ruiz, Pablo Bellas, etc. Publicaré los dibujos cuando pueda. GRACIAS.

2) No, **Doc** no es mi hermano. Mis padres me hicieron tan perfecto que decidieron no tener más hijos para evitar acomplejarles. Por lo que veo, os fijáis demasiado en los submundos urbanos. Desengañaos, en esos ambientes jamás encontraréis ningún compañero sentimental. Como mucho un familiar o, insisto, restos del postre ese que tanto os gusta.
3) Vaya, vaya. Os informo que debajo de la lengua no hay hemorroides, sino en otro sitio que vosotras soléis tener lleno. En vuestro caso no me extraña que las tuvierais, debido a las grotescas aficiones gastronómicas de que hacéis gala.
4) Lo siento, no coincido con ninguno de esos dos prototipos de hombre que tanto vais buscando.

El estilo de Superjuegos

Qué tal **INTERNECIO**, *megacutre u otros apodos tan poco originales como la manera de defecar de tu abuelo (apoyándose sobre sus dedos índices y colocando su cuerpo en forma de ele). Escribo esta impresionante carta para ver si me resuelves algunas dudas:*
1) ¿Es cierto el rumor que corretea por el mundo intelectual de que los pezones laxantes de **R. DREAMER** *son tan gordos como los atributos del caballo del Espartero? Y en su anuncio con la multinacional PASCUAL, ¿es cierto que veremos tan lamentable cuerpo semidesnudo todos los días a la hora de comer diciéndonos «chupa mi pezón, mi leche la mejor»?*
2) ¿Qué hay de cierto de las noches locas de 4 pelos **SCOPE** *como Drag Queen en el libertino barrio madrileño de Chueca?*
3) Se comenta que el olor corporal de 3 en 1 **PUNISHER** *se ha usado como secreción óptima para acabar con la plaga de larvas de gusano de azotaban nuestros bosques.*
Un saludo de «Seek & Destroy»

Manuel Sansegundo, Madrid

Empiezas mal... **INTERNECIO** es el nombre de la sección y yo soy tu rey, el **SUPERGOLFO** (Golferas para las chicas). Mi abuelo cuando se coloca de esa guisa no es para hacer sus necesidades. Sólo es para evitar que le chupe los pies el tuyo. Dice que el médico le aconsejó queso para curar su incontinencia (explícale qué tipo de queso debe comer, majete, que a mi abuelo ya le ha arruinado tres pares de zapatos con sus esputos).
1) Por si alguno se despista, le recomiendo que vea el **PRESS START** del mes pasado. En esa sección se podía ver el cuerpo semidesnudo de «potataxis» **R. DREAMER** tostándose al sol de una playa californiana. Si os fijáis bien, el tamaño de sus pezoncillos es casi similar al de su cabeza. Pues bien, este mes, después de que le vieran su potencia mamaria, se ha pasado todo el rato de avión en avión concediendo ruedas de prensa. De hecho, muchos han sostenido que lo que conocemos como Vía Láctea no era sino una profecía anunciando la llegada de **R. DREAMER**. No sólo PASCUAL, las más importantes empresas de productos derivados de la leche están que se mueren por conseguir sus servicios. Se calcula que con un poco de esfuerzo, podría cubrir las necesidades de ciudades como **Santander** o **Móstoles**. Esó sí, las vacas están que trinan ante tan desleal competencia y planean venir en manifestación hasta **Madrid** bajo el lema «Robertón Robertín, méte el pezón en tu culín». Mucha imaginación no tienen, pero mala leche mucha.
2) **SCOPE** es algo así como el Dalai Lama pero con menos pelo si cabe. Desde que cambió de estado civil, sólo sale de casa para currar en el Retiro. Trabaja de repartidor Tele Mollejas.
3) No. Si se hubiera hecho así seguro que no habría gusanos... Pero tampoco árboles.

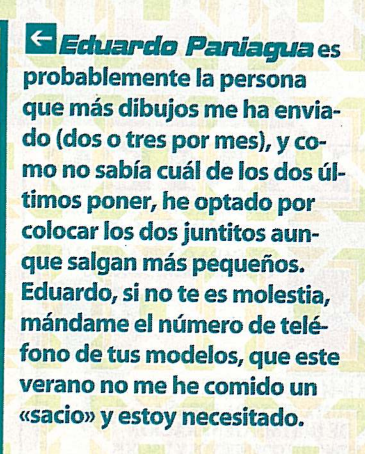


La pared del W.C.

dibujos dibujos dibujos

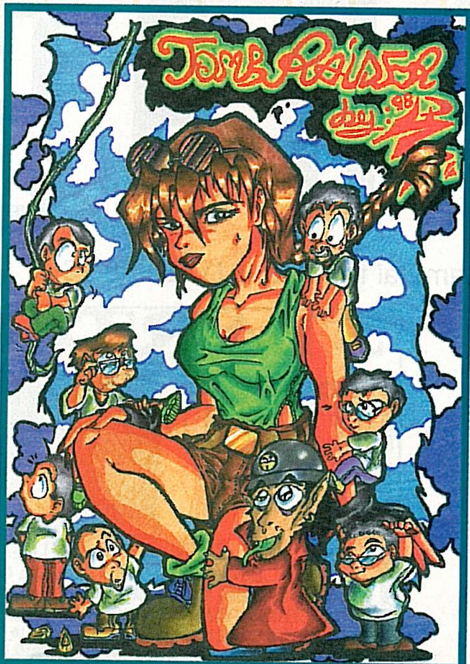


←***G. Martínez Vela*** nos sigue asombrando con su imaginación, parodiando en esta ocasión una de mis pelis favoritas, LA GUERRA DE LAS GALAXIAS. Este mes me habéis desbordado con tanto dibujos, y si esto sigue así, tendré que robarle páginas a alguien. Cada día me resulta más «chungo» seleccionar cuál poner. No os preocupéis, tarde o temprano saldréis.



←***Eduardo Paniagua*** es probablemente la persona que más dibujos me ha enviado (dos o tres por mes), y como no sabía cuál de los dos últimos poner, he optado por colocar los dos juntitos aunque salgan más pequeños. Eduardo, si no te es molestia, mándame el número de teléfono de tus modelos, que este verano no me he comido un «sacio» y estoy necesitado.

↓***Laura Pérez Seguer*** no descansa. Y mira que siempre me digo... «golferas, este mes vamos a poner a otro», pero ante tamaño despliegue visual uno no puede hacer otra cosa que agachar la cabeza y compartir su talento artístico con todos vosotros. Si dibujas igual que masajeas, me se de muchos que se pirrarían por tus huesos.



dibujos dibujos dibujos dibujos dibujos dibujos dibujos

Resultados de los concursos

GANADORES CONCURSO TOMBI

Los ganadores de 1 juego Tombi y una magnífica camiseta han sido los siguientes:

Juan Antonio Madruga Martín (MADRID)
Luisa Ana Raez de la Cruz (VALENCIA)
Andrés Martínez Molina (ZARAGOZA)
Roberto Bouza Villaverde (LA CORUÑA)
Víctor Cutillas Castejón (BARCELONA)
Toni Bont Expósito (TARRAGONA)
José Luis Moreno Mínguez (CORDOBA)
Marcos Hammadi Zaba (GRANADA)
Cristian Arriaga López (ALICANTE)
Marta Castelló Avilleira (TOLEDO)
Ramón Mínguez Blasco (CASTELLON)
Juan J. Narvaez Narvaez (BARCELONA)
Arturo Muñoz Bárcenas (JAEN)
Julio Alvarez Sousa (PONTEVEDRA)
Diego Cascudo Pueyo (ASTURIAS)

GANADORES CONCURSO KOBE BRYANT

Los agraciados con 1 consola, 3 mandos y 1 Kobe Bryant:

Fco. javier Salvador Soria (CASTELLON)
Juan de Torres García (CORDOBA)
José Manuel García Vaillo (SALAMANCA)
Santiago Labrado Sánchez (AVILA)
Yolanda Patiño Garzón (MADRID)

Los ganadores de 1 Kobe Bryant In NBA Courtside:

Enrique García Puerto (CANTABRIA)
David Alvarez Rodríguez (ASTURIAS)
David Villasante Vera (TOLEDO)
Marta Villaverde González (MADRID)
Gabriel Caballero Montoya (MURCIA)
Oscar Tahoces Olano (LEON)
Abel Dueñas Escribá (LERIDA)
Alvaro Mesas Galisteo (CADIZ)
Francisco Baeza Pérez (SEVILLA)
Jesús Ureña Sánchez (ALMERIA)

GANADORES CONCURSO POINT BLANK

Los afortunados ganadores de 1 Point Blank y 1 pistola G-Con 45 son los siguientes:

Antonio Vélez Silva (SEVILLA)
Raúl Muñoz Egea (MURCIA)
Salvador Ramilans Moll (GERONA)
Luis Miguel Beas Ramírez (HUELVA)
Antonio Lorente Gamarra (MALAGA)
Valentín Martín Hernández (TARRAGONA)
Alejandro Mato Rojo (CANTABRIA)
Enrique Coira Lewicki (LA CORUÑA)
Alberto Fernández Castilla (VALENCIA)
Juan Antonio Martínez Mendoza (VIZCAYA)
Luis Domingo Jimeno Loiro (MADRID)
Javier Codara Vario (ALAVA)
Xavier Estapa Cruz (BARCELONA)
Rafael Rodríguez Hurtado (BARCELONA)
Ramiro Cebrián Martínez (VALENCIA)
Enrique Urrea Torres (ZARAGOZA)
Nuria Seguí Ahuir (VALENCIA)
Bernardo Sierra Ascó (VALENCIA)
Mario Megías Carazo (GRANADA)
Gonzalo Benítez Gracia (CORDOBA)

Los agraciados con 1 juego Time Crisi han sido:

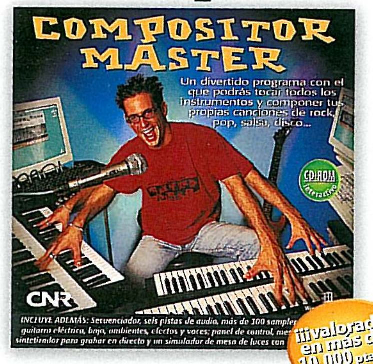
José María Pérez Matarranz (SEGOVIA)
Alejandro Vera Francés (MURCIA)
Miguel Angel García Rodríguez (CACERES)
Javier Rubio Osuna (TARRAGONA)
Joan Enric Graells Moles (LERIDA)
Carlos García Sánchez (SALAMANCA)
Sergio Pérez Rodríguez (VALLADOLID)
Tomás Martín Sáez (MADRID)
Miguel Landeras González (CANTABRIA)
Ekaitz Fernández Nodal (ASTURIAS)
Jesús Teruel Fernández (MADRID)
César Heredero Vega (LEON)
Aritza Martínez Gómez (VIZCAYA)
Jesús Besada Garrido (PONTEVEDRA)
Aitor Iglesias Rodríguez (MADRID)
Hilario del Valle Alvarez (SEVILLA)
Fernando Roldán Hervás (CIUDAD REAL)
Isabel Baena Martínez (CADIZ)
Gustavo Fernández Pinilla (PALENCIA)
Luis Avila Parrera (ALMERIA)

NOS VAMOS DE COMPRAS

Para anunciarte en esta sección, llama al teléfono (91) 586 35 76



CNR te regala Compositor Master



¡¡¡valorado en más de 10.000 ptas!!!

Con este divertido y novedoso programa, convertirás tu ordenador en todo un estudio de grabación profesional. Sin necesidad de saber nada de música, podrás componer, mediante un potente secuenciador de seis pistas y 210 samplers de sonido, verdaderos temas musicales en tu estilo favorito: rock and roll, blues, jazz, pop, heavy, disco, house, tecno... El programa permite guardar tus composiciones y grabarlas en distintos soportes.

El CD-ROM Compositor Master incluye también una zona de elección de instrumentos con samplers de batería, guitarra eléctrica, bajo, ambientes, efectos y voces; panel de control; mesa de mezclas para controlar independientemente cada una de las seis pistas; un sintetizador digital para añadir a tus composiciones intervenciones en directo y un simulador de mesa de luces, automático o manual, con una discoteca virtual para convertir tus canciones en un gran 'show' multimedia de luz, sonido y FX.

GRATIS CON EL NÚMERO DE OCTUBRE



ya a la venta



Una publicación de Ediciones Reunidas GRUPO ZETA



LLEGÓ LA HORA DE LA VERDAD





EL VERDADERO MUNDIAL COMIENZA AHORA.

TODAS LAS SELECCIONES NACIONALES SE HAN RESERVADO PARA ESTA CITA A LA QUE NINGÚN GRAN JUGADOR DEBE FALTAR. SI TE GUSTA EL FÚTBOL DE VERDAD, YA ESTÁ AQUÍ LO QUE ESTABAS ESPERANDO: ISS´98 PARA NINTENDO 64 E ISS PRO´98.

KONAMI, SIEMPRE, TE DA JUEGO.

C/ Orense 34. 28020 Madrid. Fax. (91) 556 28 35